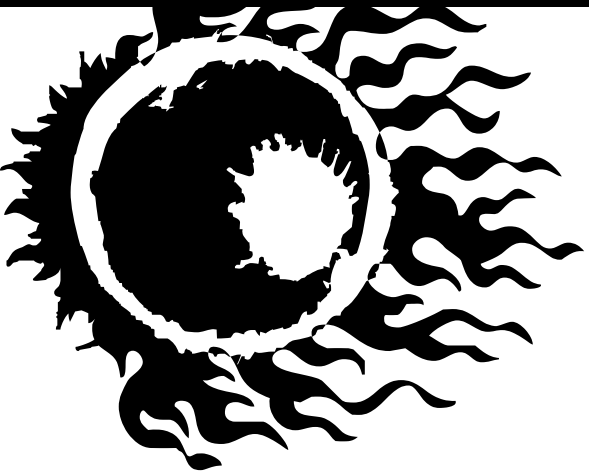


Autor: Clinton R. Nixon
Copyright: Dieses Werk steht unter der Creative-Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Lizenz. Der vollständige Text dieser Lizenz ist unter http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/deed.de zu finden. Verweise auf andere urheberrechtlich geschützte Werke in diesem Text stellen keine Ansprüche auf deren Urheberrecht dar.
Grafiken: José Jimenez (JJ), Andreas Rexfort (AR), Filip Stojak (FS), Guido Quaranta (GQ)
Weitere Materialien: Eero Tuovinen, Frank Tarcikowski, Onno Tasler, Dominic Wäsch, James Nostack, John Harper, George Shannon, Thor Olavsrud und Sidney Freedberg
Übersetzer: Harald Wagener
Webseite: http://www.tsoy.de/
Fonts: Fontin, Fontin Sans, Fudge Dice Black
Revision: 483

Inhalt

Einleitung 7
Quellen, Danksagungen und Einflüsse 8
Bücher und Autoren 8

Die Welt Nah 9
Absolons Fall 10
Nah will entdeckt werden 13
Die Kernvision von Nah 13
Die Spezies von Nah 14
Die alten Spezies 14
Kriegerische Herrscher: Menschen 15
Himmlische Monstren: Alben 16
Von Hunger getrieben: Goblins 19
Zahn und Zitze: Ratkin 21
Maldor, Thron der Zerstörung 23
Das gefallene Großreich 23
Ein Land der Lehnsherrn 24
Überreste einer Kultur 25
Der Geschmack des Krieges 26
Heilsbringer und Magier 26
Die Drei-Säulen-Magie 27
Andere Spezies in Maldor 28
Zaru, Wiege der Schöpfung 29
Die Finger der Göttlichkeit 29
Das Mysterium von *Zu* 29
Mächtige Geknechtete 30
Das Leben der Sprechen-Leute 30
Andere Spezies in Zaru 33
Ammeni, Blume des Bösen 34
Familien und Verrat 34
Wer mit Schlangen schläft 35
Dämonen im Kopf, Feuer im Bauch 36
Verborgene Wurzeln 37
Andere Spezies in Ammeni 37
Khale, Wurzeln der Welt 38
Ein Wald in Flammen 38
Die Bewohner Khales 39
Das Werk der Stämme 41
Andere Spezies in Khale 42
Qek, Land voller Geheimnisse 43
Der Dschungel auf dem Dach der Welt 43
Die Familie als Lebensgrundlage 43
Geschichte ohne Schrift 44
Was glänzt, birgt Gefahr 44
Was atmet, stirbt 44
Andere Spezies in Qek 45
Oran: Steppen und Städte 46
Geteilt und doch vereint 46
Säulen und Minnesang 48
Andere Spezies in Oran 48

Regeln 51
Die Spielfiguren 52
Reserven 52
Fertigkeiten 52
Gaben 52
Pfade 52
Erschaffung von Spielfiguren 52
Entwicklung und Erfahrung 55
Beschreibung der Fertigkeiten 57
Beschreibung der Gaben 63
Beschreibung der Pfade 70
Beispielnamen und -konzepte 75
Beispielfiguren 78
Magie, Zauberei und Hexerei 81
Die Drei-Säulen-Magie 81
Zu – Die Sprache, die die Welt zerbrach 87
Ammenitische Alchimie 91
Mysterien aus Khale 93
Die Walozi – Geisterseher aus Qek 94
Besondere Regeln für The Shadow of Yesterday 97
Waffen und Rüstung 97
Freiwürfel 98

Vipern im Gras 99
Die Spielerfiguren 100
Die Spielleiterfiguren 109
Die Ausgangssituation 110
Schlüsselszenen 111
Beziehungsgeflecht 112

Einleitung

Bei The Shadow of Yesterday geht es um die Welt *Nah*, die im ersten Teil dieses Buches beschrieben wird. *Nah* ist nur knapp der vollständigen Zerstörung entgangen, und steht nun am Beginn eines neuen Zeitalters. Der zweite Teil behandelt die Varianten der Regeln des Spiels Solar System, das sich für Abenteuer auf *Nah* besonders eignet. Der dritte Teil schließt das Buch ab und beschreibt weitere Varianten, mit dem **Solar System** zu spielen.

Die Spieler entdecken mit ihren Spielfiguren eine Fantasywelt und geben dieser so Tiefe und Leben. Die dabei entstehenden Geschichten können spannend, witzig, hintergründig und natürlich auch unterhaltsam sein.

Die Charaktere sind Helden mit Problemen und Fehlern und stecken wie die Spielwelt voller Potential, das sich zum Guten wie zum Schlechten wenden kann. Auf Nah leben viele interessante Personen, die im Verlauf der Abenteuer zu Freunden der Spielerfiguren werden können … oder zu ihren ärgsten Feinden.

Quellen, Danksagungen und Einflüsse

Diese Fassung von The Shadow of Yesterday beruht auf der Revised Edition von Clinton R. Nixon, auf verschiedenen Beiträgen auf der Forge (http://www.indie-rpgs.com), sowie eigenem Material. Maßgebliche Einflüsse stammen von Eero Tuovinen,

Der Autor dankt den Regulars von #drsrm und :T:anelorn und insbesondere Frank Tarcikoswki, Martin Schramm, Ron Müller, Dominic Wäsch, Stefan Sumser und Jörg Dünne für Rat und Tat.

The Shadow of Yesterday nimmt Ideen aus vielen verschiedenen Medien auf:

Bücher und Autoren

Die wichtigsten Vorbilder für The Shadow of Yesterday sind die Geschichten von Fritz Leiber und Robert E. Howard. Beide Autoren wählten einen anderen als den bis dahin bekannten Ansatz der High Fantasy: Sie schrieben dunkle, schmutzige Fantasy, in der Protagonisten aus Fleisch und Blut über das Schicksal bestimmten, und nicht etwa überhöht gezeichnete Helden oder deren Götter. Auch war bei ihnen der Einfluß durch europäische Mythen deutlich geringer als bei ihren Vorgängern. Besonders Leiber hat mit seinen großartigen Beschreibungen der Welt Lanknhmar sehr geprägt.

Versunkene Zivilisationen, verfallene Zitadellen und die dichten Nahs sind durch Howards Erzählungen inspiriert. Den größten Einfluß hatten die Geschichten „Red Nails“ (deutsch: „Aus den Katakomben“) und „Beyond the Black River“ (deutsch: „Jenseits des Schwarzen Flusses“). Eine weiterer Grundstein war der Artikel „Where Did the Moon Come From?“ aus dem *Discover Magazine*, Ausgabe Februar 2003.

Bilder von Nah findet man in „Secret Corners of the World“ von der *National Geographic Society*. Die Aufnahmen von Bildern und Personen in diesem Buch haben die Vorstellung von Nah bedeutend beeinflußt.

Die Welt Nah

Absolons Fall

In alter Zeit reichte das Großreich Maldor vom Meer bis zum Gebirge, und ein Kaiser war Herrscher über alle seine Bewohner. Eine gemeinsame Sprache und reger Fernhandel verwandelten das Reich in einen Schmelztiegel der Kulturen, der bald ungeahnte Größe annahm. Es gab kaum Mangel, sogar der Hunger galt als besiegt.

Dennoch wurde Maldor zerstört. Dafür brauchte es keine feindlichen Legionen; eine Erscheinung am Himmel war genug. Erst war es nur ein kleiner, feuriger Fleck am Himmel, doch er wuchs, und bald konnte man ihn am hellichten Tage sehen. Das Volk war trotz des allgemeinen Wohlstands sehr abergläubisch, und so wuchs die Angst vor dem Unbekannten. Absolon, Kaiser von Maldor, befahl seinen Gelehrten und Sterndeutern, die Erscheinung am Rande des Seins zu erforschen.

Ihre Entdeckungen verhießen Unheil. Der Fleck wuchs mit jedem Tag, als würden seine Flammen den Himmel selbst verzehren. Nach drei Monaten war der Fleck so groß wie die Sonne und strahlte bei Tag und Nacht. Das Reich versank in Panik: Mütter drückten ihre weinenden Kinder schützend an sich, und das Vieh schrie verzweifelt, weil es nicht mehr Nacht werden wollte. Spätestens da verkündeten die ersten Priester, das Ende der Welt stehe bevor.

Das Volk wandte sich ratsuchend an seinen Herrscher, doch Absolon schwieg. Da kam ein Zauberer namens Hanesch aus einem fernen Land. Noch bevor er seinen Leib vom Staub einer hunderte Meilen langen Reise reinigte, verlangte er den Kaiser zu sehen. Der Fremde behauptete, die Rituale der kaiserlichen Hofgelehrten hätten das Feuer am Himmel beschworen und die Welt könne nur gerettet werden, wenn diese Untaten rückgängig gemacht würden.
Die Gelehrten wollten diese Anschuldigung nicht auf sich sitzen lassen und ließen Hanesch einkerkern. Es gelang ihnen aber nicht, Absolon von den überraschenden Weissagungen des Fremden abzulenken, denn der Kaiser war von den Prophezeiungen Haneschs tief bewegt. Eines Nachts, als dichte Wolken den Sternenbrand verbargen, begab der Herrscher sich in das Verlies des Propheten.

Absolon drohte Hanesch den Tod an, wenn er die Welt nicht von dem Fluch befreite. Hanesch entblößte seine Brust und bot sie dem Schwert des Kaisers, der vom Mut und der Entschlossenheit des Fremden beeindruckt war. So wurde Hanesch zum obersten Berater Absolons, und die beiden führten viele ausführliche Gespräche.

Währenddessen verunsicherten die wildesten Gerüchte das einfache Volk, und das Reich versank in Anarchie. Es hieß, der Kaiser würde seine Zeit in Gesprächen mit dem Mann verschwenden, der die Welt vernichten wolle. Es vergingen weitere drei Monate, bis auch der letzte Winkel der Welt durch den Feuerball in ein rotes Licht getaucht wurde, gegen das die Sonne verblich und schließlich verschwand.

Zum Chaos gesellten sich Aufruhr und Wahn, als Seher das nahende Ende der Welt verkündeten. Doch dann traten Absolon und Hanesch aus den kaiserlichen Gemächern. Das Himmelsfeuer hatte sich über den halben Himmel ausgebreitet, der wie ein nicht endender Sonnenuntergang strahlte.

Der Kaiser und sein Berater standen auf den Stufen des Kaiserpalastes, hielten sich an den Händen und begannen zu singen. Das aus uralten Silben bestehende Lied übertrug sich auf die wütende Menge und beruhigte sie. In nur drei Tagen verbreitete sich das Lied im ganzen Reich und war in jedem Winkel Maldors zu hören. In diesen drei Tagen wanderte das Feuer über den Himmel und verschwand schließlich hinter dem westlichen Horizont. Seit langer Zeit wurde es das erste mal wieder Nacht. Absolon und Hanesch brachen auf den Stufen zusammen, ihre Seelen ausgelöscht, ihre Körper zerstört.

Dann hielt die Welt inne.

Mitten in der Nacht erschütterte ein titanischer Schlag die Erde. Gebäude stürzten ein, die Erde brach aufa um glühende Lava herauszuschleudern, und in den Ebenen warfen sich neue Bergzüge auf. Männer weinten und zerissen ihre Kleider, Tiere wurden rasend und die Alten starben vor Angst. Ringsum glühte der Horizont hellrot, nur durchbrochen von schwarz hervorquellenden Wolken. Mehr und mehr Wolken kamen auf, und noch Wochen und Tage bebte die Erde. Die Sonne wurde immer schwächer, und schließlich verschwand das lebenspendende Licht vollständig hinter einer undurchdringlichen Wolkendecke.

Ein Jahr und einen Tag bebte die Erde, ohne daß die Sonne oder die Sterne die schwarzen Wolken durchdringen konnten. Der Boden gefror, und der grausam harte Winter raffte viele durch Hunger, Seuchen und Wahnsinn dahin. Am Ende dieses Jahres waren neun von zehn Menschen durch Entbehrung oder Krankheit qualvoll gestorben.

Endlich brach die Sonne zaghaft durch die Wolken und ging das erste Mal wieder auf. Die Menschen hatten nur das Nötigste retten können und kamen aus ihren Höhlen, Hütten und Häusern, um die geliebte Sonne zu sehen, die den über den Himmel zog und die Dunkelheit vertrieb. Doch kaum war der Tagstern untergegangen, erschien am Firmament ein Mal, das heute noch Angst und Schrecken verbreitet:

Ein *Mond* ging am Nachthimmel auf. Nie zuvor hatte es auf Nah so etwas gegeben. Der Mond ähnelte allein dem Himmelsfeuer, denn vor diesem hatte kein Himmelskörper den Nachthimmel so beherrscht wie jetzt der dunkle Bruder der Sonne. Die fahlen Strahlen des neuen Trabanten tauchten die Landschaft in ein unheimliches Licht, das von tiefen Schatten durchbrochen war. Doch nicht

Eine Karte von Nah (FS)

genug – am nächsten Morgen, gleich nach Sonnenaufgang, schob sich dieser Mond vor die Sonne, deren Umfang er ums Dreifache überstieg. So entstand eine Sonnenfinsternis, bei der allein der von Flammen gekrönte Schattenmond am Himmel zu sehen war.

Seitdem wurde ein Dutzend Generationen geboren und zu Grabe getragen. Noch immer steht jede Nacht der neue Mond am Himmel und wirft seinen fahlen Blick auf die Welt. Viele sind in ihrer Angst gefangen, aber es gibt auch Helden, die dieser Tage gegen die Schatten kämpfen. Die Schatten, die Nah verdunkeln, sind nicht allein ein Werk des Mondlichts: Es gibt dunkle Geheimnisse in tiefen Höhlen, denen es auf den Grund zu gehen gilt, perverse Kulte, deren Herrscher ruchlos die Dunkelheit in den Herzen ihrer Untertanen schüren und natürlich Schurken, deren Seelen dunkler sind als alle Schatten und denen sich Helden entgegenstellen müssen.

Nah will entdeckt werden

Wir betrachten nur einen kleinen Teil der Spielwelt, den seine Bewohner *Nah* nennen. Nah ist ein geographisch isoliertes Gebiet, das von dem zerstörerischen Himmelsfeuer verschont blieb. Die Geschichte dieser Gegend ist geprägt durch den Aufstieg und Niedergang des *maldorischen Kaiserreichs*.

Die Beschreibungen der verschiedenen Kulturen beinhalten viele Andeutungen, die nicht weiter erläutert werden. Der *Erste Mensch* wird erwähnt, der *Kult des Wiedergängers* und ein Land im hohen Norden, in dem Alben versklavt werden.

Die Welt wird nur grob umrissen, denn jede Gruppe soll sie nach ihren Vorstellungen ausgestalten können. Die Kulturen stecken voller Hinweise und Ansätze, auf die man aufbauen kann, und offene Fragen sollen der Nährboden für die kreativen Ideen der Spielgruppe sein. Wenn einer Kulturbeschreibung Details zu Waffen und Kampftechniken fehlen, kann die Gruppe alles von einfachen Schwertern bis hin zu exotischen Klingenhämmern aus fremdartigen Materialien ergänzen. Diese Ergänzungen brauchen passende Regeln, und die Richtlinien des **Solar System** für die Entwicklung von *Fertigkeiten*, *Gaben* und *Pfaden* helfen, den Kulturen mehr Farbe zu geben.

Und wer weiß schon, was jenseits der Berge zu finden ist? Welche Wahnsinnigen versklaven Alben? Wer kann in den gefrorenen Ödlanden im Süden überleben? Gibt es jenseits des *Ostmeers* eine andere Welt? Warum ist keine der Expeditionen in die Berge im Westen je zurückgekehrt?

Die Kernvision von Nah

Wenn eine Gruppe Nah nach ihren Wünschen formt, ist Platz für alle Ideen. Aber es hilft, die Kernvision von Nah zu kennen:

> *Nicht die Monster, nicht die Götter, allein die Menschen zählen.*

Nichts gegen Killerwölfe, Krokodile oder Dinosaurier – diese Kreaturen sind keine Monster. Die Gegner der Spielerfiguren sollten lebendige Wesen mit natürlichen Antrieben und Motivationen sein – Motivationen die man nachvollziehen kann – selbst wenn sie total verrückt sind.

Die Menschen (die Ratkin auch) haben ihr Schicksal selbst in der Hand. Trotzdem – oder deswegen – versetzt der Glaube auch auf Nah Berge. Deswegen verleiht in diesem Spiel – ganz im Sinne der Macht der Phantasie der Spieler – wahrer Glaube übernatürliche Kräfte.

Für Gutes wie Böses gibt es immer eine Ursache, und immer ist diese Ursache jemand, der eigene Ziele und Absichten verfolgt.

Die Karte von Nah zeigt keine politischen Grenzen. Wenn eine Grenze nicht durch einen Fluß, ein Gebirge oder eine andere Landmarke gebildet wird, ist das Grenzgebiet in der Regel heiß umkämpft, insbesondere an der Grenze zwischen *Ammeni* und *Khale*.

Die Spezies von Nah

Die alten Spezies

Schon vor der Zeit der Schatten lebten die *alten Spezies* auf Nah. *Menschen*, *Goblins* und *Alben* scheint etwas zu verbinden. Tatsächlich sind sie miteinander verwandt: Sie alle sind zu einem Teil Menschen. Diese Spezies unterscheiden sich deutlich voneinander, aber einzelne Wesen können durchaus ihre Spezies wechseln. Kaum jemand weiß das: Kein Goblin würde es je glauben, nur die Gelehrtesten unter den Menschen haben von dem Phänomen gehört, und die Alben sprechen nicht darüber.

Menschen, Alben, Goblins (FS)

Kriegerische Herrscher: Menschen

Die *Menschen* sind die vielseitigste Spezies Nahs und sie werden anhand ihrer Kulturen genauer beschrieben. Einige grundlegende Dinge jedoch treffen auf alle Menschen zu.

Erscheinungsbild und Persönlichkeit

Die Menschen auf Nah sind so vielgestalt wie auf unserer Welt. Die meisten haben dunkle Haut, den hellsten Ton würden wir vielleicht als „südländisch" bezeichnen. Helles Haar ist sehr selten – Menschen mit heller Haut oder blondem Haar erregen oft Mißtrauen, da sie sehr an Alben erinnern. Auf ganz Nah sind die Haut- und Haarfarben der Menschen durchmischt, doch nach Norden hin werden sie gemeinhin dunkler.

Die Persönlichkeit eines Menschen hängt stark von der Kultur ab aus der er stammt. Für alle aber gilt, daß sie sehr aggressiv sind, mehr noch als die barbarischen Ratkin. Deswegen gibt es sehr viele Menschen auf Nah, und ihre Kriege und Errungenschaften prägen die Geschichtsschreibung dieser Welt. Zwei weitere Gefühle nähren die Aggressivität der Menschen: Überheblichkeit und Angst. Die Zeit des Himmelsfeuers schürte die Ängste der Menschen, und so wurden Vernichtungskriege gegen andere Spezies, Pogrome gegen die eigene Art, Hexenjagden auf Mitglieder des *Schattenkultes* und andere Gräuel alltägliche Bilder.

Der Aggressivität der Menschen steht allein ihre Leidenschaft entgegen. Liebe ist ein Gefühl, das nur die Menschen kennen. Liebe macht menschlich, und wenn Goblins oder Alben dieses Gefühl entwickeln, lernen sie schnell, wie wandelbar ihre eigene Zugehörigkeit zu einer Spezies ist.

Religion und Magie

Im Glauben suchen die Menschen nach Gründen für das *Himmelsfeuer* und den *Schattenmond*, der fast überall Sinnbild für das Böse ist. In der *Zeit der Schatten* entwickelten sich viele Glaubensformen zu dualistischen Pantheons, wobei die jeweiligen Vorstellungen von „böse" Hauptantrieb für die oben erwähnten Untaten waren und sind.

Himmlische Monstren: Alben

Eine Albin im Palast ihrer Ahnen (AR)

Kein Volk auf Nah ist so geheimnisvoll wie die *Alben*, die nicht nur ihrer Überheblichkeit wegen Ähnlichkeiten mit den Menschen haben. Die Alben gelten als unsterblich, doch das ist nicht die einzige Magie, die sie kraft ihres Selbst wirken können. Einige suchen seit Äonen die Antworten auf Fragen, die man in einem Menschenleben nicht beantworten kann, und durchwandern dabei die Welt. Menschen begegnen den Alben mit Mißtrauen oder Ehrfurcht – hin und wieder sogar beidem zugleich.

Erscheinungsbild und Persönlichkeit

Alben gleichen den Menschen äußerlich sehr – sie schaffen ihre Körper nach ihrem eigenen Selbstbild und können bei jeder Reinkarnation eine beliebige menschliche Form annehmen. Sie wählen fast immer eine ähnliche Gestalt; dabei entscheiden sich die meisten für helle, schimmernde Haut und blondes, sandbraunes oder rotgoldenes Haar.

Unverkennbar sind die Alben durch ihre Aura, die ihre Körper wie ein leichter Schimmer umspielt. Dieser Schimmer ist unscheinbar genug, daß er Alben nur in pechschwarzer Dunkelheit verrät, doch er ist auffällig genug, daß man Alben daran erkennt, wenn man ihnen gegenübersteht.

Die meisten Alben sind rastlos und neigen dazu, sich abzusondern. Sie sind keine Einzelgänger und können in der Tat sehr anziehend wirken, doch selten bleiben sie lange genug an einem Ort, um dauerhafte Beziehungen aufzubauen.

Allzu oft haben Alben sich rücksichtslos ihren Weg gebahnt, und schon lange gilt das Sprichwort „Trau keinem Alben, selbst wenn er Gutes tut, denn er tut es immer nur für sich“.

Der Kreislauf der Alben

Auf der Suche nach Erleuchtung haben die Alben nur eines gefunden: Ihr Selbst. Sie sind fest überzeugt, daß die Welt nur eine Illusion ist. Die einzige Wahrheit suchen sie in der Selbsterkenntnis. Stirbt die fleischliche Hülle eines Alben, kehrt sein Selbst im Streben nach Perfektion immer wieder nach Nah zurück.

Heutzutage trifft man nur selten freundliche Alben, und die meisten hassen es, auf Artgenossen zu stoßen. Der Machtkampf um die Vorherrschaft über den Traum ist stärker denn je. Einige der alten Alben geben den jüngeren die Schuld am Himmelsfeuer und dem Schattenmond. Sie behaupten, daß der Traum fast zerstört wurde, als zu viele darum kämpften, ihn zu beherrschen.

Mit dieser Überzeugung ist ein Glaube an höhere Wesen unvereinbar. Alben glauben nicht an Götter, sondern nur an die Vorherrschaft einer stärkeren Seele. Dennoch sind nicht alle Alben selbstsüchtig und unmenschlich: Viele Alben tun aus ihren eigenen Gründen Gutes, während sie die Welt durchstreifen. Einige haben vielleicht einfach Spaß daran oder genießen es, als Helden gefeiert zu werden. Es gibt aber auch Alben, die von der Bedeutungslosigkeit derer überzeugt sind, die nicht wie sie auf dem Pfad der Erleuchtung wandeln. Sie räumen rücksichtslos alles und jeden aus dem Weg, die ihnen in die Quere kommen.

Eine albische Kriegerin (FS)

Unabhängig von ihrem Verhalten leben die Alben auf ihrer Suche nach tieferer Selbsterkenntnis immer weiter.

Einige Alben brechen aus diesem Kreislauf aus. Es ist ihr bestbehütetes Geheimnis, doch vor Ewigkeiten waren sie alle normale Menschen. Stellt ein Alb das Leben einer anderen Person über sein eigenes, endet seine albische Existenz. Rettet ein Alb einer anderen Person das Leben und riskiert dabei sein eigenes, wird er ein Stück weit wieder menschlich. Auch gibt er einen Teil seines Alb-Seins auf, wenn er ein Kind zeugt oder eine Albin ein Kind empfängt (Alben können ohne Probleme mit Menschen Kinder zeugen). Opfert ein Alb sein Leben für eine andere Person, wird er ein letztes Mal wiedergeboren. Seine Aura verliert ihre Farbe und verblaßt, und er beginnt zu altern wie ein normaler Mensch. Der Alb wird ein *Grauer*, den andere Alben für seine Schwäche verachten.

Albische Magie

Die größte Macht der Alben liegt in ihrer Unsterblichkeit. Sie kommen als Erwachsene in diese Welt und altern nur, wenn sie es wollen. Das geschieht im Laufe ihrer Inkarnationen, wenn sich ihr Selbstbild durch zunehmende Weisheit wandelt. Alben sind immun gegen Krankheiten, aber man kann sie vergiften. Der Körper ist für die Alben nur eine Hülle, die sie sich selbst geschaffen haben. Auch wenn ihr Körper vernichtet wird, kehren die Alben immer wieder nach Nah zurück.

Verfallen Alben in nachdenkliche Stimmung – und dazu neigen sie alle – erzählen sie gerne vom *Jenseits*. Das ist wohl ihre Art von Religion: Sie glauben, Nah hinter sich zu lassen, wenn sie die vollständige Perfektion erreicht haben, indem sie die Welt als das erkennen, was sie ist: Ihr eigener Traum. Diese Vorstellung ist für viele Menschen unfaßbar: Die Alben glauben, daß sie alles und jeden um sich herum erträumen und sie am Ende ihres Weges ins Jenseits kommen, wo ihr rechtmäßiger Platz ist.

Der Schattenmond und die Alben

Als das *Himmelsfeuer* Nah heimsuchte, verschwanden die Alben für Generationen. Niemand weiß, wo sie in dieser Zeit waren, noch nicht einmal die Alben selbst. Von ihnen hört man verschiedene Geschichten: Sie wären nie fortgewesen und erinnern sich nicht, je woanders gewesen zu sein, andere schwärmen von einer Welt namens *Fern*, die sie besucht haben wollen.

Was auch geschah – die Alben hassen es, darauf angesprochen zu werden. Seit ihrer Rückkehr ist aber offensichtlich, daß der Schattenmond sie verändert hat. Früher sahen Alben einander als Geschwister und begegneten sich freundlich, wenn sie andere auf dem Weg zur Erleuchtung trafen.

Einst wurde eine Albin gefragt, ob es nicht unlogisch sei, daß zwei Alben glauben können, jeder von ihnen selbst träume das Universum. Sie antwortete: „Wir wissen nicht, ob ich träume, daß sie die Welt träumt, oder sie träumt, daß ich die Welt träume. Wir sind in jedem Fall besser beraten, wenn wir miteinander auskommen.“

Von Hunger getrieben: Goblins

Für die meisten Menschen sind Goblins minderwertige Wesen: krank, verrückt, süchtig und ohne Moralvorstellungen. Die Goblins aber genießen ihre Art zu leben und suchen sich immer wieder aufs Neue Unterhaltung, Spannung und Aufregung.

Ein wütender Urgoblin (FS)

Erscheinungsbild und Persönlichkeit

Goblins sind sehr wandelbare Wesen. Ihre natürliche Erscheinung, wenn man überhaupt von so etwas sprechen kann, gleicht einer Mischung aus Teufel, Hund und Mensch. Ihre Haut ist braun, schwarz, grün und grau gescheckt, und Haar wächst ihnen in allen möglichen Farben an den verschiedensten Körperstellen.

Goblins haben eine unerklärliche Eigenschaft: Ihre Körper entwickeln sich ihr ganzes Leben weiter, um sich ihrer jeweiligen Umgebung anzupassen. Auch starke Magie und brutale Folter führen zu körperlichen Veränderungen. Viele gewissenlose Zauberer haben das ausgenutzt und aus den Goblins andere Wesen gezüchtet: die schrecklichen *Ur-Goblins*, die *Schmerzschnitter* und die *Furchtbringer*. Goblins sind meistens kleiner und untersetzter als Menschen, aber sie können alle Größen und Formen annehmen.

Natürliche Neugier treibt die Goblins bis in die entferntesten Winkel Nahs und dank eines wachen Geistes können sie fast jede Arbeit erlernen. Sie haben eine schnelle Auffassungsgabe, sind aber ziemlich tollpatschig, was ihren Eifer meistens aufwiegt. Die Loyalität eines Goblins kann man sich sehr einfach sichern: Alle Goblins sind nach itgendetwas süchtig, und wenn man ihnen regelmäßig gibt, was sie brauchen, hat man schnell einen neuen Freund. Goblins sind nach den verschiedensten Dingen süchtig, nicht nur Drogen: es können zum Beispiel auch bestimmte Handlungen oder Nahrungsmittel sein. Bezeichnend ist die Geschichte der Goblintaucher der maldorischen Küste, die hervorragende Perlentaucher waren. Sie waren nach dem Adrenalinschub süchtig, der einsetzte, wenn ihre menschlichen Herren sie über die Klippen in die Brandung warfen.

Gesellschaft, Familie und Moralvorstellungen der Goblins

Für Außenstehende wirkt ein Stamm Goblins wie ein anarchischer Haufen. Die meisten Stämme haben ein Alpha-Goblin und neigen trotzdem dazu, auseinanderzubrechen, wenn sie mehr als zwei Dutzend Köpfe zählen. Die einzige Ausnahme ist, wenn Goblins durch eine äußere Kraft gesteuert

werden: zum Beispiel durch Menschen, die die Goblins häufig ausnutzen. Ein Stamm hält nur solange zusammen, wie alle Goblins gut versorgt sind; sonst bilden sich schnell rivalisierende Gruppen.

Klein, aber schlagkräftig (FS)

Goblins kennen nur lose familiäre Bindungen. Sie sind polysexuell und alle Paarungen – gleichgeschlechtliche wie gemischtgeschlechtliche – können zu einer Schwangerschaft führen. Diese dauert etwa einen Monat und behindert das ungewöhnliche Leben eines Goblin kaum. Neugeborene Goblins sind recht klein, aber entwickeln sich schnell. Bei ihrer Geburt sind sie kaum mehr als Fleischbälle von vielleicht drei Handbreit Durchmesser. Innerhalb einer Stunde bilden sie Füße, Hände, Augen und einen Mund aus. Neugeborene Goblins suchen sich eher zufällig einen anderen Goblin als elterliches Vorbild aus. Akzeptiert dieser das Neugeborene, übernimmt es schnell seine Sucht und Verhaltensweisen. Goblinkinder „erben“ auch die körperlichen Eigenschaften ihres Vorbilds.

Goblins kennen das Gefühl der Liebe überhaupt nicht. Natürlich kennen sie gegenseitige Befriedigung – sexuelle wie nicht-sexuelle – und arbeiten gerne in Gruppen. Es gibt zwei Dinge, die in den Stämmen der Goblins tabu sind: die Weigerung, an einem Handel teilzunehmen (was für einen Goblin Gift ist, kann für einen anderen ein Geschenk des Himmels sein), und Betrug an Leuten, mit denen man zusammenarbeitet.

Einige wenige Goblins entwickeln einen befremdlichen Zustand, der der Liebe ähnlich ist. Wird ein Goblin davon heimgesucht – in ihrer eigenen, schlichten Sprache sprechen sie vom *Leiden* – verläßt er seinen Stamm. Er zieht mit dem Ziel durch die Welt, seine Liebe zu beweisen oder bei dem Versuch zu sterben. Die betroffenen Goblins scheinen verwirrt und sind kaum in der Lage, ihre Gefühle zu erklären. Dieses Gefühl entwickeln Goblins immer nur gegenüber Mitgliedern einer anderen Spezies, in andere Goblins verlieben sie sich nie.

Zahn und Zitze: Ratkin

Ein Ratkin wittert Beute (AR)

Ratkin sind die jüngste intelligente Spezies. Sie entwachsen gerade erst ihren tierischen Wurzeln. Außer den Goblins mißtrauen alle anderen Spezies den Ratkin, weil sie als dreckige Diebe gelten. Sie sind aber eigentlich zuverlässige Verbündete, denen nur ein menschlich-zivilisiertes Verständnis von Eigentum abgeht. Die meisten Ratkin bevölkern in riesigen Horden verlassene Städte, insbesondere die verfallenen Zitadellen Maldors, in denen sie ein primitives Leben führen.

Erscheinungsbild und Persönlichkeit

Ratkin erinnern an übergroße Nutrias, die auf ihren Hinterläufen stehen und voll ausgebildete Hände haben. Sie sind etwa einen Meter groß, haben mausartige Köpfe mit Knopfnasen, lange Schnurrhaare und graues, braunes oder schwarzes Fell. Hin und wieder gibt es Albino-Ratkin. Viele Ratkin sind den aufrechten Gang nicht gewohnt und lassen sich zum Laufen auf alle Viere nieder, sie erinnern dann an zu groß geratene Mischlinge aus Hunden und Ratten.

Umherziehende Ratkin fassen schnell Vertrauen zu ihren Begleitern und werden alleine schnell unglücklich. Es ist bekannt, daß Ratkin sich gerne den Besitz ihrer Begleiter unter den Nagel reißen. Sie verstehen nicht, daß Besitz anders geregelt werden kann als durch die Fertigkeit, ihn zu verteidigen. Ratkin streiten sich schneller als Menschen, dafür sind sie aber überhaupt nicht nachtragend.

Teil des Wurfs

Viele Ratkin sind geschickte Diebe (FS)

Den Kern der Ratkin-Gesellschaft bildet der *Wurf*. Das ist die große Gruppe, in die ein Ratkin hineingeboren wird. Anders als bei anderen Spezies bringen Ratkin-Mütter nicht nur Ratkin zur Welt. Ein typischer Wurf besteht aus drei oder vier Ratkin und ein bis zwei Dutzend normaler Ratten. Bei ihrer Geburt kann man Ratkin nur wegen ihrer Vorderpfoten und Größe von normalen Ratten unterscheiden.

Im Wurf kämpft man um jeden Besitz. Jeder Bissen Nahrung, jeder glänzende Gegenstand führt schnell dazu, daß sich ein kratzendes, beißendes, wirres Bündel aus Ratten und Ratkin darauf stürzt. Dies gilt von Geburt an: Die erste Handlung eines Ratkin ist, sich einen Platz am Gesäuge seiner Mutter zu erstreiten. Außenstehende fragen sich vielleicht, wieviele Ratkin so das Säuglingsalter überleben, denn unter den Geschwistern gibt es viele und brutale Prügeleien. Ratkin wissen jedoch instinktiv, wann sie Rücksicht nehmen müssen, um ihre Geschwister nicht ernsthaft zu verletzen.

Auf eine äußere Bedrohung antwortet ein Wurf dagegen mit außerordentlicher Brutalität. Greift man eine einzelne Ratte oder einen Ratkin an, sieht man sich schnell einem nicht enden wollenden Strom aus Zähnen, Fell und Klauen ausgesetzt, der aus dem Nichts hervorzubrechen scheint. Für Ratkin ist ein Angriff auf ihren Wurf schlimmer als auf sie selbst, und so etwas weckt ihre Rachsucht. Gleichermaßen – wenn auch nicht so stark ausgeprägt – ist die Verbindung zur *Horde*, der erweiterten Familie, die sich aus mehreren Würfen zusammensetzen. Eine Horde besteht aus dutzenden bis hunderten Würfen und einigen tausend Ratten. Darum ist eine von Ratkin bevölkerte Ruinenstadt ein gefährlicher Ort, um einen Kampf zu riskieren.

Manchmal gehen Ratkin auch alleine auf Wanderschaft. Das kann verschiedene Gründe haben: Einige Ratkin haben als einzige einen Überfall durch Plünderer überlebt, andere sind auf Fremde getroffen und sehen eine Möglichkeit zu leben, ohne sich jede Mahlzeit erkämpfen zu müssen. Die Idee des Wurfs geben sie jedoch nie auf. Normalerweise schließen sie sich aus freien Stücken einer neuen Gruppe an, die ihr neuer Wurf wird.

Maldor, Thron der Zerstörung

„Dieses Bündel … diese Bombe … wird uns von dem Tyrannen befreien?“ fragte der Bauer, als er das in Papier gewickelte Objekt mit seinen groben Händen vorsichtig entgegennahm.

Aus dem Schatten drang ein hämisches Lachen. „Er wird direkt vom Thron stürzen. Wenn alles wie geplant verläuft, ist er auf der Stelle tot. Du brauchst nur den Schlüsselsatz zu sagen.“

„Zur Steuerschätzung will ich meinem Herrn ein besonderes Gesch…“

„Seien wir lieber vorsichtig damit. Hier sollte der Satz noch harmlos sein, aber man muß ja kein unnötiges Risiko eingehen. Das Paket wird seine Wirkung entfalten, wenn Du den Schlüsselsatz in Anwesenheit Deines edlen Lehnsherrn aussprichst.“ Diese Worte wurden von einem seltsamen Pfeifen begleitet.

„Und ich?“

„Du wirst sterben.“

Der Bauer seufzte schwer. „Und meine Familie?“

„Sie werden von hier verschwinden. Wir werden gut für sie sorgen. Sie sind jetzt Mitglieder unseres … Stammes.“

Von harter Arbeit gezeichnete Hände schoben das Paket in einen Hafersack, und der Freiheitskämpfer wandte sich entschlossen ab.

Der Schatten wuchs und hüllte den Bauern ein. „Mit dieser Tat erweist Du Deinem Volk einen großen Dienst.“

Der Mann vermied es, in die Schatten zu blicken, und nickte langsam. „Freiheit ist das Werk des Volkes“, antwortete er, und eine weißbepelzte, klauenbewehrte Hand klopfte ihm auf die Schulter.

Das gefallene Großreich

Ein maldorisches Fort (FS)

Die Ruinen *Maldors* liegen jenseits der Stromschnellen des Flusses, der den Namen *Absolons Weg* trägt. Maldor war das größte Kaiserreich in der Geschichte Nahs. Vor der Zeit der Schatten umspannte es die gesamte bekannte Welt. Seine Grenzen bildeten der *Hungrige Fluß* im Norden, das *Ostmeer*, im Süden die *Eiswasser* und im Westen das *Dach der Welt*. Maldor war berühmt für seine Zitadellen, riesige Kultur- und Wirtschaftszentren. Mit dem Untergang des Reiches fielen die Zitadellen Terror und Seuchen anheim – nur entvölkerte Ruinen blieben zurück. Diese Städte stecken voller Geheimnisse und Gefahren. Trotzdem – oder gerade deswegen – ziehen immer wieder Glücksritter aus, um dort Schätze aus alter Zeit zu suchen.

Die Landschaft Maldors ist abwechslungsreich: Der Küstenstreifen am Ostmeer geht in eine Ebene über, welche sich nach Westen hin ein sanftes Hügelland wandelt und dann in eine bewaldete Vorgebirgslandschaft mündet. Früher erinnerte Maldor an das Titelbild eines kitschigen Fantasy-Romans, doch dann hat jemand mittendrin eine Bombe gezündet.

Ein Land der Lehnsherrn

Absolon starb, als das Himmelsfeuer kam, und Maldor versank im Chaos. Als die *Maldori* sich wieder ans Tageslicht wagten, war das Reich zersplittert. Die Lehnsmänner des Kaisers beriefen sich auf ihre edle Abstammung und machten sich über das Land her wie Wölfe über einen waidwunden Hirsch. In blutigen Kriegen und Schlachten zerbrach Maldor in Kleinstaaten, die heute im besten Fall eine unsichere Waffenruhe mit ihren Nachbarn einhalten. Die Herzöge und Grafen zetteln immer wieder Kriege an, denn sie alle haben es auf die benachbarten Ländereien abgesehen.

Zwischen Arm und Reich herrscht in Maldor ein gewaltiger Unterschied. Nur die Adligen in ihren steinernen Trutzburgen konnten den Entbehrungen der Zeit der Schatten entgehen und mußten nicht wieder ganz von vorn beginnen. Heute zwingen sie ihre Untertanen zu Frondiensten als Soldaten, Bauern und Handwerker.

Ein maldorianischer Usurpator (FS)

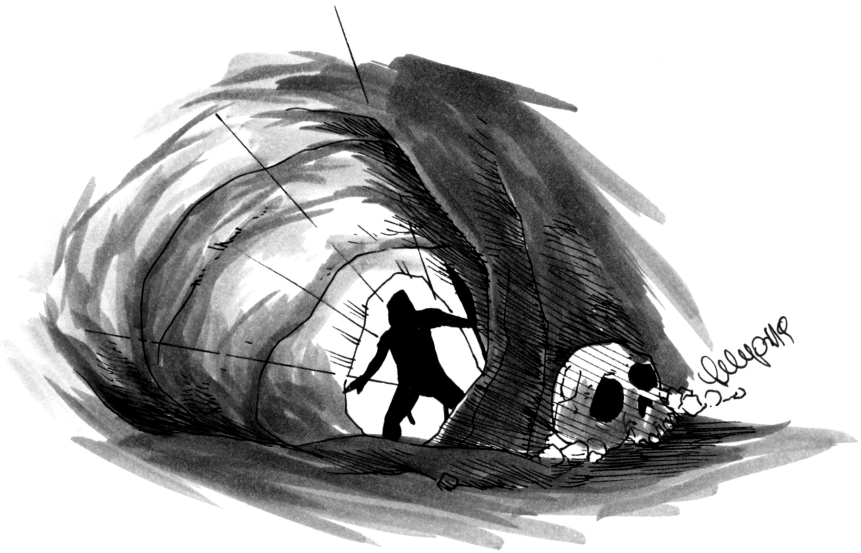
Die Maldori sind kaum in der Lage, ihre neue Lage zu begreifen, und versuchen, ihre alte Lebensweise in einem zerstörten Reich weiterzuführen. In der Landbevölkerung stammt von den verschiedenen Völkern Nahs ab, aber die Adligen sind alle hellhäutig. Familie ist sehr wichtig – für die

Adligen ist Blut dicker als Wasser, und die einfache Landbevölkerung kann sich nur auf ihre direkten Angehörigen verlassen. Durch Krieg, Not, Vertreibung und Wanderlust sind viele Familien zerrissen. Es gibt sehr viele Kinder, aber das ist wie so oft ein Anzeichen dafür, daß es sonst an allem mangelt.

Überreste einer Kultur

Maldor befindet sich in einem dunklen Zeitalter. Kunst und Kultur stehen hinter reinem Überlebenskampf zurück. Die Adligen pflegen und schätzen die Kunstwerke aus der Zeit vor dem Himmelsfeuer, am beliebtesten sind Wandbehänge, Gemälde und Skulpturen. Einige Herzöge beschäftigen Künstler, aber Innovation ist nicht gefragt. Häufig sollen sie nur die alten Kunstwerke nachempfinden. Musiker und Schauspieler haben ein gutes Auskommen, wenn sie bei Hofe in Lohn und Brot stehen. Die Adligen brüsten sich gerne mit guter Unterhaltung, weil sie so ein bißchen König spielen. Doch es gibt auch freie Troubadoure, die von Schänke zu Schänke wandern und versuchen, sich mit ihrer Kunst über Wasser zu halten.

Ein unternehmungslustiger Händler soll unlängst einen Söldnertrupp beauftragt haben, eine der alten Städte zu plündern. Die Abenteurer brachten eine Maschine zurück, mit der der Händler jetzt Bücher druckt. In den Grenzlanden gründet die Landbevölkerung angeblich neue Siedlungen, in denen Gemeindetheater unterhalten werden. Diese sind zwar von zweifelhaftem Ruf, aber sicherlich sehr unterhaltsam.



In den Katakomben einer Ruinenstadt(FS)

Das maldorische Essen ist vergleichsweise schlicht, aber gehaltvoll und nahrhaft. Zu jeder Mahlzeit gibt es Kartoffeln – als Mahlzeit der Bauern einfach gekocht oder bei den Gelagen der Adligen als raffinierte Leckereien. Außerdem hat das maldorische Bier einen ausgezeichneten Ruf.

Der Geschmack des Krieges

Maldor gleicht einer unersättlichen Bestie, die sich selbst zerfleischt. Die Bauern bauen Weizen, Mais, Kartoffeln und Wurzeln an oder züchten Ziegen, Schafe, Rinder und Milchkühe. Doch die Erträge scheinen nie auszureichen, da die Adligen einen Großteil davon als Steuern eintreiben, um ihre Kriege führen zu können. Wichtigste Handelsgüter sind Bier und Kartoffelschnaps, die hauptsächlich nach *Goren*, einem Land im kalten Süden, verkauft werden. Das Hügelland im Westen ist das Zentrum der Erzgewinnung, und was vor Ort nicht zu Äxten und Brustpanzern geschmiedet wird, verkaufen die Maldori in den eisenarmen Norden.

In ihrer Not verpflichten sich Mitglieder fast aller Familien als Soldaten in den Heeren der kriegshungrigen Adligen. Die Rekrutierungstrupps versprechen einen guten Sold, doch ein Großteil der Narren, die sich einschreiben, findet noch vor dem ersten Zahltag einen blutigen Tod.

Einige maldorische Herzöge spülen Geld in ihre Kriegskasse, indem sie Artefakte und Antiquitäten an Ausländer verkaufen. Ihre besten Kunden sind die *ammenitischen* Händlerfamilien. Erfahrene Plünderer können in Maldor schnell zu Geld kommen, denn die Ruinen der Zitadellen sind mit Waffen und Kunstgegenständen gespickt. Allerdings leben dort die wehrhaften Ratkin, die von solchen Plünderern nicht viel halten.

Heilsbringer und Magier

Die maldorischen Adligen sind Monotheisten. Ihre Religion hat sich aus der alten Verehrung einer Sonnengottheit entwickelt. Diese Gottheit und der Kaiser Absolon sind bei ihnen eins. Heute glauben die Adligen, daß Absolon sich opferte, als das Himmelsfeuer kam, und für sein Volk in die Unterwelt ging – und einst wird er unbesiegt wieder zurückkehren. Die Priester dieser Religion weissagen, daß der nach Nah zurückgekehrte Absolon Maldor als neuer Kaiser wiedervereinigen und erstarken lassen werde. Einige Philosophen spekulieren, ob es der wahrhaftige Absolon sein wird, der zurückkehren werde. Die Adligen aber sind sich einig: Jeder von ihnen weiß, daß er selbst der wiedergeborene Sonnenkaiser ist und die gesamte Welt sich vor ihm in den Staub werfen wird. Durch diesen Messias-Komplex geblendet führen sie ihre Kriege natürlich um so grausamer.

Den Glauben an einen Sonnengott pflegt auch die Landbevölkerung, die ihn allerdings aber in seiner ursprünglichen Inkarnation als Lebensspender und Glücksbringer verehrt. Im Gegensatz zu den Adligen hofft das Volk nur auf die Rückkehr des Sonnenkaisers. Diese Träume von besseren Zeiten sind nachvollziehbar, aber armselig. Maldor war früher ein Schmelztiegel der Kulturen, und noch heute finden sich im Volk neben dem Sonnenkult viele religiöse Praktiken wie Ahnenverehrung oder animistische Kulte.

In der Überzahl (AR)

Immer wieder kommen wilde Gerüchte über einen Schattenkult auf, dessen Anhänger die Sonne endgültig vernichten und durch eine dunkle *Schattenfürstin* ersetzen wollen. Niemand weiß, was genau hinter dem Schattenkult steht. Die Adligen machen ihren Untertanen weis, daß die Untertanen verfeindeter Grafen und Herzöge diesem Kult angehören. Die Ratgeber der Adligen behaupten, deren eigene Untertanen stünden dahinter. Das einfache Volk glaubt, die Ratkin seien Agenten des Schattenkults ... oder die Alben ... oder die eigenen Nachbarn. In der Tat haben Unbekannte einige selbsternannte Heilsbringer ermordet oder deren Schlösser in die Luft gejagt, doch bis heute hat man nicht ausfindig machen können, wer dahinter steckt.

Die Drei-Säulen-Magie

In der Blütezeit seines Reiches gründete Kaiser Absolon eine *Akademie der magischen Künste*, für die in den Hügeln Maldors ein riesiger, dreieckiger Prunkbau errichtet wurde. Dort lehrten nur die besten Magier des Reiches. Die genaue Lage der Akademie ist in der Zeit der Schatten in Vergessenheit geraten. Viele Abenteurer behaupten, dort gewesen zu sein, aber jede Wegbeschreibung verliert sich irgendwo im Hinterland. Fast allen Erzählungen ist aber gemein, daß die Akademie heutzutage von Horden weißbepelzter Ratkin bevölkert werde.

Auf dem Höhepunkt ihres Schaffens entwickelten die Lehrmeister der Akademie ihre eigene magische Philosophie. Diese beruht auf drei Säulen, die in zwei verschachtelten Dreiecken angeordnet sind: dem Tag- und dem Nacht-Dreieck. In der Universität wurden Schüler aus allen Provinzen Nahs unterrichtet, und noch heute findet man auf der ganzen Welt Fragmente dieser Lehre.

Die Drei-Säulen-Magie ist heute überwiegend in Maldor in Gebrauch, aber die Menschen fürchten Zauberei. Vielen Adligen dienen Magier als Seher und Beratern, und das einfache Volk fürchtet den Einfluß dieser Menschen auf ihre Herren und deren angebliche Verwicklungen in den Schattenkult. Die meisten Menschen laufen einfach weg, wenn sie einem Magier begegnen, doch aus einer Menschenmenge kann auch schnell ein Lynchmob werden.

Andere Spezies in Maldor

Maldor ist ein ziemlich fremdenfeindliches Land, andere Spezies sieht man nicht gern. Alben stoßen überall auf Mißtrauen, seit sie in der Zeit der Schatten verschwanden. Trotzdem sieht man hin und wieder welche an den Höfen der Adligen, was ihren Ruf beim einfachen Volk nicht gerade bessert.

Die verhaßten Ratkin scheinen überall aufzutauchen: Sie überfluten die Ruinenstädte und sind häufig deren einzige Bewohner. Viele maldorische Adlige zahlen Kopfprämien für getötete Ratkin, und darum machen einfache Leute in Geldnot in großen Gruppen Jagd auf die intelligenten Nager.

Goblins rufen die unterschiedlichsten Reaktionen hervor. Die meisten sind harmlos und fast überall zu finden; als Hofnarren, im Dienste von Zauberern oder als eine Art besonders intelligenter Haustiere. An einigen Orten werden sie sogar wie Vieh in großen Verschlägen gehalten. Die Nachtmagier der Drei-Säulen-Magie haben einst schlimme Versuche mit Goblins gemacht, und aus jener Zeit stammen die Schauergeschichten über die *Nimmersatt-* und *Angstbringer-Goblins*.

Zaru, Wiege der Schöpfung

Ängstlich näherten sich die beiden Wärter Haneschs Zelle. Der Ältere durchsuchte mit zittrigen Fingern seinen Schlüsselbund und steckte endlich den richtigen Schlüssel in das Schloß der Zelle.

„Öffnen!“ sagte Hanesch, und das Schloß sprang auf. Der Jüngere starrte den Gefangenen an, als dieser aus der Zelle trat.

Ein unwirkliches Licht drang durch die Eisengitter, als Hanesch die Stufen zu Absolons Gemach hinaufschritt. Die Luft brannte vom Feuer, das den halben Himmel wie ein Fieberglanz überzog. „Niemals hätte die Sprache der Schöpfung der Menschheit in die Hände fallen dürfen“, dachte Hanesch.

Der Kaiser schob seine Magier und Berater zur Seite, die an seinem Rockschoß hingen wie Kinder an der Schürze ihrer Mutter, wenn sie um Aufmerksamkeit buhlen. „Fremder, wie willst Du diesem Wahnsinn Einhalt gebieten?“

Haneschs schlichte Antwort versetzte Absolons Beraterstab in Angst und Schrecken.

„Ich würde die Welt zerbrechen.“

Die Finger der Göttlichkeit

Zaru ist ein gebrochenes Land, das im Flußdelta der östlichen Mündung des *Giftflusses* liegt. Die *Ammeniter* besetzten das Land und versklavten die Bevölkerung. Widerstand leisten nur Ausgestoßene, die in den Gemeinden und *Rede-Hallen* der *Zaru* nicht mehr willkommen sind. Diese Rebellen haben die größte Sünde begangen, die sich Zaru vorstellen können: Sie haben Menschenleben genommen und dabei eine schreckliche Entdeckung gemacht, die die Ältesten nicht ertragen können.

Früher war Zaru ein reiches Land. Auf dem fruchtbaren Boden gediehen Reis, Sumpfäpfel und andere Pflanzen im Überfluß. Doch der größte Schatz der Zaru besiegelte ihren Untergang: **Zu**, die Sprache der Schöpfung. Früher war sie weit über die Grenzen des Landes verbreitet und geriet außer Kontrolle. **Zu** ist anders als normale Sprachen, denn ihr wohnt eine besondere Magie inne: Was man auf **Zu** sagt, wird wahr, und hört man die magischen Worte dieser Sprache, kann man diese Magie an sich reißen.

Zu kann den Geist anderer Menschen verändern. Deswegen benutze Kaiser Absolon diese Sprache, um sein Reich zu festigen. **Zu** wurde zur Gemeinsprache seines Volkes. Als **Zu** sich verbreitete, wurde die Sprache mißbraucht, da viele Menschen die ihr innewohnende Macht nicht erkannten. Heute halten viele Zaru den Mißbrauch der Sprache für die Ursache des Himmelsfeuers und die Vernichtung der Welt.

Das Mysterium von *Zu*

Für die Zaru ist *Zu* mehr als eine Sprache, *Zu* ist auch ihre Religion. Die Grundsätze des Glaubens der Zaru kann man knapp als „spiritueller Humanismus“ zusammenfassen. Die Zaru glauben, daß der „Erste Mensch“ die Welt mittels *Zu* erschuf. Von ihm sollen alle Menschen abstammen, so daß in jedem ein Funke Göttlichkeit steckt. Durch den ersten Mord wurde *Zu* befleckt, denn Mord ist Vernichtung und die Menschen sollen Werkzeuge der Schöpfung sein.

Seit jeher glauben die Zaru, daß sie die Wächter der Sprache der Schöpfung sind. Angesichts einer gefallenen Welt wollen sie ihre Sprache beschützen und rein halten. Der Zaru Hanesch, der zu Kaiser Absolon wanderte, um mit ihm das Himmelsfeuer abzuwenden, veränderte mit seinem letzten Gesang das Wesen von **Zu** und besiegelte das Schicksal seines Volkes.

Mächtige Geknechtete

Durch die Veränderung ihrer Sprache wurden die Zaru macht- und wehrlos. Aufgrund ihrer Gabe waren die Zaru überzeugte Pazifisten, denn sie kannten keinen Grund für Gewalt. Nach der Zeit der Schatten wurde ihr Land von den Ammenitern erobert, die es schon lange auf die fruchtbaren Felder des Zaru-Delta abgesehen hatten. Die Zaru wurden versklavt und müssen unter unmenschlichen Bedingungen auf den heißen, feuchten Sumpfplantagen schuften.

Während die Welt sich langsam von der Katastrophe erholt, entzweit sich das unterdrückte Volk der Zaru an einem Dilemma. Ist *Zu* ihre Rettung … oder ihr Untergang?

Zu ist eine gefährliche Sprache (FS)

Das Leben der Sprechen-Leute

Alle Zaru ähneln sich äußerlich sehr: Sie sind überwiegend schwarzhaarig, haben dunkle Haut und Augen. Auch ihre luftige Kleidung erinnert an die Einwohner Südostasiens, und flache, breite Hüte schützen sie vor den sengenden Strahlen der Sonne.

Ein Zaru-Sklave (AR)

Mit der Eroberung des Landes vernichteten die Ammeniter die Nation Zaru und die ursprünglichen Bewohner des Landes fristen ihr kümmerliches Leben als Sklaven in den Arbeitslagern der Besatzer. In der großen *Rede-Halle* wird gemeinsam gekocht, gegessen, geredet und häufig auch geschlafen. Nur die Ältesten und ihre Angehörigen leben in alleinstehenden Hütten nahe der Rede-Halle. Diese Struktur findet man auch in den Dörfern aus alter Zeit, die im Kernland Zarus stehen. Die uralten Gebäude sind sehr robust und bestehen aus Bambusgerüsten, auf die Lehm aufgetragen und getrocknet wurde. Heute sind diese Siedlungen hin und wieder Stützpunkte von radikalen Rebellen, die von dort aus einen Guerillakrieg gegen ihre Besatzer führen.

Die Traditionen und Bräuche der Zaru bestimmen das Leben in den Lagern: Familiäre Bindungen sind sehr wichtig und die Person mit der größten Lebenserfahrung entscheidet in schwierigen Fragen. Die Ammeniter haben das erkannt und zerschlagen die Familien der Zaru nach Kräften. Zaru-

Kinder werden im Inland großgezogen, während ihre Eltern sich auf den Plantagen im Zaru-Delta zu Tode schuften. Eine der Rebellengruppen hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Kinder wieder zu ihren Müttern zu bringen, indem sie sie entführen und in nächtlichen Wanderungen durchs ganze Land schmuggeln.

Land-Diebe, Wort-Diebe, Blut-Diebe

Die Zaru nennen die Ammeniter *Land-Diebe*. Der Titel paßt zu dem Volk, das aus Zaru seinen eigenen Vergnügungspark gemacht hat. Weitere Bezeichnungen für andere Gruppen, die die Zaru verachten, sind *Wort-Diebe* und *Blut-Diebe*.

Wort-Diebe sind alle Nicht-Zaru, die die heilige Sprache **Zu** mißbrauchen, insbesondere ammenitische Hexer. Die Ältesten der Zaru verzweifeln ob der Frage, wie man mit der Wiederentdeckung der Macht von **Zu** und ihrer gefährlichen Ausbreitung umgehen soll. Die meisten von ihnen sind mit Geschichten aufgewachsen, die beschreiben, wie es war, als *Zu* verloren ging. Sie sind überzeugt, daß die Sprache nicht benutzt werden sollte, damit sie fest in den Händen der Zaru bleibt – auf diese Weise nützt sie ihnen allerdings auch nichts. Die jüngere Generation ist anderer Meinung: Es gibt eine starke Untergrundbewegung, der im Kampf gegen die Ammeniter jedes Mittel recht ist.

Es gibt verschiedene locker organisierte, religiöse Gruppen in Zaru, die alle das Volk vereinen und die Nutzung von **Zu** regeln wollen. Die *Wächter* wollen **Zu** unter die Kontrolle der Zaru – der Ältesten natürlich – bringen. So soll allen Feinden der Zugriff auf diese gefährliche Waffe verwehrt bleiben. Die „Wächter“ bilden junge Zaru zu *Wort-Pferden* aus. Sie haben die Aufgabe, durch die Welt zu reisen und Nicht-Zaru oder Zaru, die die *Worte der Macht* leichtfertig benutzen, Silben zu stehlen und den Wächtern zurückzubringen. Die Wächter haben sich der Gewaltlosigkeit verschrieben. Eine Randgruppe dieser Priesterschaft heuert ausländische Söldner als Wort-Pferde an.

Die *Söhne Haneschs* haben gemäßigtere Ziele. Genau wie ihr großes Vorbild wollen sie ein aktiver Teil der Welt sein und dennoch ihrem Glauben treu bleiben. Diese Gruppe ist in Zellen organisiert, die den Familienstrukturen der Zaru nachempfunden sind. Sie versuchen, die Situation in Zaru durch subtile Eingriffe zu manipulieren. Sie setzen beispielsweise **Zu** ein, um einen Aufseher dazu zu bewegen, eine Familie nicht zu trennen, oder für Mißernten zu sorgen. Zu ihrer Verteidigung haben sie eine Kampfkunst entwickelt, die *Uptenbo* oder *Leben-Schild-Hand* heißt. Uptenbo basiert auf Kraftumlenkung und Haltegriffen, ist nicht-tödlich und sehr effektiv.

Das *Mondvolk* ist die radikalste Priestergruppe der Zaru. Anders als die anderen Gruppen ist das Mondvolk sehr vielfältig. Während die Söhne Haneschs fast ausschließlich junge Männer und die Wächter überwiegend Älteste sind, ist das Mondvolk eine bunte Mischung aus ungestümen Jugendlichen, verwirrten Ältesten und ruhigen Müttern – sogar Ausländer zählen sich zum Mondvolk. Ihr schlichtes Ziel ist der offene Einsatz der Worte der Macht. Gewaltlosigkeit schwören sie nur gegenüber anderen Mitgliedern ihrer Sekte. Eine feste Struktur gibt es nicht, und meistens handeln die Anhänger dieser Splittergruppe einzeln, sorgen für Aufruhr, verursachen Chaos und gefährden dabei den Frieden in den Lagern. Ihre Lehren verbreiten sie unter allen, die sich ihren Reden nicht entziehen können. Mindestens ein Alb und mehrere Goblins sollen Mitglieder des Mondvolkes sein. Die konservativen Zaru nennen das Mondvolk nicht allein wegen der klaren Gewaltbereitschaft *Blut-Diebe*, sondern auch, weil sie die größte Gefahr für die Traditionen Zarus darstellen.

Ein Zaru-Blutdieb (FS)

Andere Spezies in Zaru

Die Zaru sind ein kleines, isoliertes Volk, daß sich eher über Sprache und Kultur als über regionale Herkunft definiert. Mitgliedern anderer Spezies begegnen sie zurückhaltend. Was nicht heißt, daß die Zaru fremdenfeindlich wären. Ihr Leben ist schlichtweg so entbehrungsreich, daß sie für andere Leute kaum Zeit aufbringen können.

Die meisten Goblins leben bei den ammenitischen Besatzern, die sie als Haustiere halten. Deswegen mißtrauen die Zaru ihnen sehr. Alben sind selten in Zaru, aber sie werden mit etwas mehr Respekt bedacht als die Goblins. Allerdings sind die Philosophien der Alben und der konservativen Zaru nicht vereinbar.

Zwischen den Zaru und den Ratkin besteht ein ganz besonderes Verhältnis. Für die Ratkin sind die Feuchtgebiete des Deltas ein idealer Lebensraum und sie bevölkern viele Ruinen des alten Zaru. Mit der Zeit hat sich ein nachbarschaftliches Verhältnis entwickelt, und es kursieren Geschichten über Ratkin, die für die Zaru Dinge tun, die ihnen selbst im Kampf gegen die Ammeniter unmöglich wären.

Ammeni, Blume des Bösen

Phillipe, der Herr des Anwesens, grinste breit. „Lord Fleur zollt mir mit diesem Geschenk großen Respekt", sagte er zu der in leichte Seide gekleideten, jungen Dienerin, die auf einer niedrigen Bank saß. „Diese Früchte und das Räucherfleisch sind vorzüglich. Nomi, koste alles."

Der Zaru-Sklave nickte. Er war stumm, da er mit seiner geschundenen Zunge zwar nicht mehr reden konnte, sie sich jetzt aber sehr gut eignete, um Gift aufzuspüren. Nachdem er die vielen Gaben für Philippe getestet und dann mit einem Schluck Wein aus der Zeit vor den Schatten hinterhergespült hatte, senkte sich sein Blick auf das verlockende Geschenk auf der Bank.

„Weißt Du, Nomi … diese Köstlichkeit werde ich selbst probieren." Wieder grinste Phillipe. Er steckte sich eine Scheibe Sternfrucht zwischen die Lippen und schluckte sie mit einer geradezu lüsternen Geste hinunter. Dann näherte er sich dem Mädchen und begann, sein Geschenk auszupacken. „Laß uns mal sehen, was wir in diesem Garten pflücken können … Er versenkte sein Gesicht in ihrem Busen, glitt dann nach unten und schmeckte von ihren süßen Säften wie von frischem Honigtau.

Als Phillipes Augen sich verdrehten, trat das Mädchen ihn so, daß er nach hinten auf den Boden fiel. Seine geschwollene Zunge hing leblos aus seinem Mund. „Du hattest recht, Nomi. Er war wirklich sehr leichtgläubig." Sie griff in ihren Schritt und zog eine zierliche, aber tödliche Blüte hervor, die sie mit einer wegwerfenden Bewegung auf Phillipes leblosen Körper fallen ließ.

Familien und Verrat

In *Ammeni* gehen Schönheit und Tod miteinander Hand in Hand. Es gibt exotische Speisen und grausame Gifte, unermeßlichen Reichtum und unvorstellbare Armut. Aufgrund seiner Lage ist es das Drehkreuz für den Handel im Norden Nahs. Die Nordküste bildet das *Meer der Zähne* und die Ostküste verläuft entlang der Gestade des Ozeans. Der *Belhor-Fluß* und *Absolons Weg* bilden die West- und Südgrenze. Die großen Handelshäuser oder *Familien* leben im Osten des Landes, der Westen ist wild und barbarisch. Die Zentren der Macht liegen am *Vipern-Fluß*, der vom *Meer der Zähne* bis zum besetzten Zaru-Delta fließt.

Das Land ist aufgrund hoher Wärme und Feuchtigkeit sehr fruchtbar. Die meisten Familen leben vom Reis- und Obstanbau oder züchten Fisch oder Wasserbüffel. Ergänzt durch die Pfefferschoten aus dem tiefen Westen ergibt sich so ein unerschöpflicher Strom von Handelsgütern. Die mächtige Handelsflotte transportiert nicht nur auf den Kanälen im Landesinneren alle Waren, sondern beliefert auch verbündete Händler in Maldor, wo immer gute Profite abfallen. Ammeni ist der Ursprung verschiedenster Rauschmittel und Gifte, und in diesem Land kann man eine lukrative Karriere in Sachen Tod machen. Metalle und Juwelen sind heißbegehrt, weil sie in Ammeni sehr selten sind. Der Erwerb solcher Waren ist der Hauptantrieb für den Handel mit anderen Ländern.

Ammeni wird von sieben *Familien* beherrscht, die früher verschiedene Regionen bewirtschaftet haben und mittlerweile nicht nur zu mächtigen Handelshäusern, sondern zu fast eigenständigen Herrschern geworden sind. „Familie" steht in diesem Fall nicht nur für das Oberhaupt eines Handelshauses und seine direkten Angehörigen, sondern auch das Land, das unter seiner Herrschaft steht. Die Gesetze der Familie verabschiedet das Oberhaupt zusammen mit seinem Beraterstab, der auch dafür sorgt, daß diese unnachgiebig durchgesetzt werden. Handelsabkommen und übergreifende Gesetze verabschiedet der *Rat*, ein Zusammenschluß der sieben Oberhäupter, per Mehrheitsvotum. Dieses Gremium ist von Intrige, Opportunismus, Hinterlist und Verrat geprägt, und Bündnisse halten hier selten länger als ein paar Wochen.

Die sieben Familienoberhäupter sind wie die Köpfe der gleichnamigen Hydra. Vor der Zeit der Schatten gehörten die sieben Handelshäuser sieben Geschwistern, deren Vater die Wasserwege und Felder Ammenis beherrschte. Nach der Zeit der Schatten teilten deren Nachfahren Ammeni untereinander auf. Und heute bekämpfen sie einander so gnadenlos, wie sie ihre Untertanen ausbeuten und unterdrücken.

Ein Anliegen vereint die Familien: Sie führen gemeinsam Krieg gegen das Nachbarland *Khale*. Von dort drangen Gerüchte über ein seltsames Material namens *Mondsilber* nach Ammeni. Die Familien haben ihre übliche Vorsicht Khale gegenüber fallen gelassen, da sie sich dieses sagenumwobenen Materials bemächtigen wollen. Derzeit steht es für beide Seiten in diesem Krieg schlecht: Die Khaleaner kämpfen in kleinen Trupps, die bisher jeden ammenitischen Angriff auf ihr Gebiet vernichtend abgewehrt haben, aber sie mußten immer wieder hohe Verluste hinnehmen.

Wer mit Schlangen schläft

In ganz Nah sind Vorurteile über die Grausamkeit und Dekadenz der Ammeniter verbreitet. Doch nur die überreiche Oberklasse hat die Mittel und die Gelegenheit, diese Vorurteile wahr werden zu lassen. Der Rest des Volkes versucht, in einem repressiven Staat das Beste aus ihrem Leben zu machen. Die dekadente Oberklasse Ammenis kleidet sich in die teuersten Stoffe und ernährt sich von bizarren Delikatessen, die nur in der fruchtbaren Erde des Zaru-Delta gedeihen können. Die Ammeniter stammen von den Maldori ab, auch wenn sie das gerne verdrängen. Die ammenitische Sprache ist mit der maldorischen verwandt, aber mit Knack- und Schnalzlauten durchsetzt, weswegen sie heute ganz anders klingt.

Der Comte von Gonne-on-Bedélle, einer ammenitisch-maldorischen Grenzstadt

Etwa fünf Prozent der ammenitischen Bevölkerung gehören zu den überreichen Handelsfamilien, doch nur wenige sind wirklich blutsverwandt. Da hochgestellte Familienmitglieder häufig Opfer von Mordanschlägen werden, können auftstrebende Ammeniter schnell Karriere machen. Aufgrund der weit verbreiteten Sklaverei ist etwa ein Viertel der ammenitischen Bevölkerung unfrei, die meisten davon sind Zaru. Die Sterberate unter den Sklaven übertrifft noch die der Mitglieder der Familie, denn die gelangweilten Herrscher behandeln ihre Sklaven mit unvorstellbar unmenschlicher Grausamkeit. Der Rest der Bevölkerung stellt die „willfährige Mittelschicht“ – niedere Angestellte, die als Sklaventreiber oder andere einfache Arbeiter arbeiten, sowie arme Bürger, die jegliches Aufsehen vermeiden. Viele der freien Bürger verlassen Ammeni, um als Freihändler oder Abenteurer ihr Glück zu suchen.

Dämonen im Kopf, Feuer im Bauch

Ein ammenitischer Hafen (FS)

Die Ammeniter schaffen kaum eigene Kunst, sondern sammeln lieber die Kunstwerke anderer Kulturen. Die Oberklasse vertreibt sich die Zeit gerne mit der Pflege einer Kunstsammlung. Die ammenitische Kunst ist bizarr und behandelt meistens Themen wie Unterdrückung oder die Unausweichlichkeit des Todes. Das berühmteste ammenitische Gemälde zeigt ein Reisfeld, dessen Wasser vom Blut rot gefärbt ist und dessen Halme hoch in den Himmel ragen. Das berühmteste Buch handelt vom letzten Tag eines wahnsinnigen, schwerreichen Mannes. Eine weitere Kunstform ist bei den Zaru-Sklaven verbreitet, deren rituelle Gesänge mit Texten aus unzusammenhängend wirkenden Silben sehr bewegend sind. Die Klagelieder der Zaru treiben selbst den härtesten Ammeniter Tränen in die Augen, was den Trauernden immer wieder den furchtbaren Zorn ihrer Herren einbringt.

Im Gegensatz dazu steht die ammenitische Küche im Ruf, sehr delikat zu sein. Die würzigen und scharfen Gerichte werden meistens mit Reis oder Nudeln serviert, und die bekanntesten Zutaten sind Schnecken, rohe Wachteleier und Fischaugen. Dazu wird aufgesetzter Reiswein ausgeschenkt, dessen Geschmack genauso eigen ist wie der der Mahlzeiten. Dazu konsumieren viele Ammeniter *Poiture*, den Pollenstaub einer wild wachsenden, hellweißen Blume, der tranceähnliche Zustände verursacht.

Religion ist bei den herrschenden Ammeniter verpönt, denn für sie zählt nur Reichtum und Macht. Obwohl der Rat die Ausübung kultischer Handlungen verboten hat, halten die Zaru an ihren Traditionen fest, und viele ammenitische Adlige sind Mitglieder geheimer Kulte. Die meisten Anhänger hat der *Kult des Wiedergängers*, dessen Mitglieder glauben, daß ein alchemisches Gebräu dem *Uralten*, Ahn aller Handelshäuser, ewiges Leben beschert. Die Kultisten streben selbst nach Unsterblichkeit und sind auf der Suche nach der Rezeptur für diesen geheimnisvollen Trank.

Verborgene Wurzeln

Im fruchtbaren Boden Ammenis gedeiht eine ungezählte Pflanzenvielfalt, die Rauschmittel, Gifte, hochwirksame Heilkräuter liefert. Fast überall wächst Poiture, das es in drei verschiedenen Varianten gibt: Weißes Poiture versetzt seine Konsumenten in eine Trance, in der sie ihre Umwelt und die Zeit verändert wahrnehmen. Viel seltener ist rotes Poiture, das sehr belebend wirkt, aber auch starke Aggressionen auslösen kann. Beide Arten stören die Konzentrationsfertigkeit. Eine hochpotente Abart des weißen Poitures ist schwarzes Poiture: Man sagt ihm starke Heilkräfte nach, doch bereits in kleinen Dosen soll es schnell tödlich sein.

Wegen der Unmengen an Heilpflanzen und den detaillierten anatomischen Studien verrückter und neugieriger Ammeniter gibt es in diesem Land viele Heiler. Die meisten sind im Dienste der Handelshäuser als Leibärzte oder Foltermeister beschäftigt, andere sind Feldärzte bei den Legionen. Seltener gibt es freie Heiler, von denen ein Großteil Ammeni verläßt und auf Wanderschaft geht. Nur wenige bleiben in ihrer Heimat, um den aufständischen Zaru zu helfen.

Doch es gibt sehr viele ungebundene Giftmischer, die ihre Treueschwüre so regelmäßig brechen wie andere Leute ein Bad nehmen. Die Anstellung mit den härtesten Einstellungstest ist deswegen natürlich die eines Kochs, denn Köche sind mithin auch die besten Giftmischer. Sich bei einem der Handelshäuser als Leibkoch zu bewerben, heißt deswegen oft, daß man nicht nur vom Oberhaupt der Familie und dessen Beratern befragt wird, sondern auch noch ein gesondertes Gespräch mit dem Foltermeister führen muß.

Ein ammenitischer Gelehrter (FS)

Andere Spezies in Ammeni

Ammeniter fühlen sich in der Gesellschaft anderer Spezies unwohl, die Mitglieder der Handelshäuser haben sogar schon Vorbehalte, wenn sie sich mit ärmeren Menschen abgeben müssen. Einige Alben haben sich dank ihrer schwarzen Seelen allerdings Annerkennung verdienen können.

Goblins sieht man wie putzige Haustiere, da sie oft an den exotischen Speisen und Drogen der Ammeni hängenbleiben. Sonst werden sie häufig als Sklaventreiber, Schläger oder Spielgefährten beschäftigt.

In den sumpfigen Gegenden des Landes gibt es viele Ratkin, die entweder gejagt oder versklavt werden. Da sie die Zaru-Rebellen unterstützen, haben sie in Gefangenschaft oft besonders zu leiden.

Khale, Wurzeln der Welt

Nach dem Überfall der ammenitischen Vipern war nur noch eine Handvoll der Stammeskrieger am Leben. Violet und ihr Bruder Nevins trugen den schwerverletzen Häuptling auf einer behelfsmäßigen Trage durch das Unterholz.

„Nevins, nimm meinen Speer!" stöhnte der Häuptling. „Jetzt mußt Du den Stamm führen."

Nevins war das Unbehagen deutlich anzusehen. Seine Laute hing in seiner Ellenbeuge. „Vater, ich habe geschworen, nicht zu kämpfen, sondern die Schlachtengesänge weiterzutragen."

„Reiß Dich zusammen!" knurrte der Stammesführer. „Sei ein Mann, der Khale würdig ist. Es ist Deine Pflicht und Dein Schicksal, die Frauen des Stammes zu verteidigen."

Violet seufzte. „Gib den Speer doch mir, Vater. Mein Arm ist so stark wie der jeden Mannes und um so tödlicher."

„Frau, Tochter – du kannst den heiligen Speer unseres Stammes nicht führen. Das Holz würde in Deinen Händen spröde und brüchig. Sei nicht neidisch auf Deinen Bruder. Deine Aufgabe ist, den Stamm wieder aufzubauen."

„Ich kann den ..." begann Violet, überrascht von der mangelnden Weisheit ihres Vaters. Ihre Augen schlossen sich vor Wut zu schmalen Schlitzen und dann noch ein bißchen, als würde sie sich konzentrieren. Schnell wie ein Raubtier griff sie sich den Speer und warf ihn ins Gebüsch.

„Du närrisches Mädchen! Deine Eitelkeit wird uns noch unser Erbe kosten!"

Violet stürmte davon und griff ins Unterholz. Sie zog den Speer heraus, der jetzt blutverschmiert war. Mit der anderen Hand holte sie den schwarzverhüllten Kopf eines ammenitischen Meuchlers hervor, der durch den Wurf abgetrennt worden war. „Willst Du immer noch behaupten, ich könne den Speer unseres Stammes nicht führen, Vater?"

Ein Wald in Flammen

Die immergrüne Halbinsel Khale ist nur ein Abglanz des üppigen Qek, das auf der anderen Seite des Grenzmeeres liegt. Früher, als der Hungrige Fluß die Grenze zwischen diesen beiden Ländern bildete, waren sie nur einen Katzensprung voneinander entfernt. Die Erdbeben in der Zeit der Schatten haben aus dem Fluß das Meer der Zähne gemacht, und nun trennt ein tückisches Binnenmeer Qek von Khale. An einer Stelle sind die beiden Länder sich noch immer nah: Das Drachenmaul ist eine Meerenge, in der das Wasser bemerkenswert ruhig ist. Der Kampf um die Kontrolle über diese Meerenge und eine seltsame Substanz namens Mondsilber sind die Ursachen für die Feindschaft mit Ammeni, dem Nachbarn im Süden, der seit Jahren einen zermürbenden Feldzug gegen Khale führt.

Die dichten Urwälder Khales gehen in immergrünes, sonnendurchflutetes Waldland über. Die Wälder sind den Einwohnern Khales heilig, und ein Mitglied der Stämme findet unter den Wipfeln dieser Bäume alles, was man zum Leben braucht: Pilze und Pflanzen als Nahrung und Heilmittel, Rehe als Reittiere oder zum Jagen und gefallene Bäume, deren Holz mit bestimmten Harzen und Ölen behandelt zu Bögen und Speeren verarbeitet wird. Vor der Zeit der Schatten durchzogen ausgedehnte Wipfelstädte die Wälder, doch heute leben die Stämme auf dem Boden ihres Landes.

Das Leben in Khale ist entbehrungsreich. Die Revierstreitigkeiten der Stämme führen immer wieder zu Scharmützeln, bei denen das Wasser der vielen Bäche vom Blut naher Verwandter getrübt wird. Dazu kommen die Ammeniter, deren Legionen unentwegt nach Norden drängen. Das Land leidet, solange die Stammesführer vergebens versuchen, die Stämme zu einen – es ist aber nicht abzusehen, ob das jemals gelingen wird.

Die Bewohner Khales

Der Stamm ist die Familie

Die *Khaleaner* sind in Stämmen organisiert, die zwischen zwei und zehn Dutzend Leute umfassen. Jedes Stammesmitglied gehört genauso zur Familie wie direkte Blutsverwandte, und wenn man durch Heirat in einen anderen Stamm wechselt, verliert man diesen Status in seiner alten Familie selbst bei Eltern und Geschwistern. Ein gewisser Verwandschaftsgrad besteht aber zwischen allen Khaleanern. Durch eine Heirat wird ein Mann Mitglied im Stamm und der Familie seiner Frau, aber auch Fremde und Leute ohne familiäre Bindungen können durch ein Namensritual in einen Stamm aufgenommen werden.

Die Khaleaner sind ein tüchtiges und kräftiges Volk südländischer Erscheinung mit schwarzem, braunem oder rotem Haar und grünen oder braunen Augen. Sie glauben, daß sie von den Qek abstammen, sprechen aber eine ganz andere Sprache als ihre vorgeblichen Ahnen. Mit den wenigen Qek, die ihre Dschungel verlassen, kommen sie aber sehr gut zurecht.

Die Stämme sind stark hierarchisch strukturiert. Während die Familienzugehörigkeit über die Mutterlinie bestimmt wird, haben Männer die meisten Machtpositionen inne. Fast alle Stammesoberhäupter sind Männer, meistens die Ehemänner der ältesten Frau des Stammes. Die Ratgeber des Stammesführers – üblicherweise ein Barde und der beste Krieger – sind auch Männer. Es ist Gesetz – oder besser ein Brauch, der so alt ist wie Khale selbst –, daß nur die Männer eines Stammes gegeneinander kämpfen. Würde man entdecken, daß eine Frau für ihren Stamm kämpft, wäre das eine große Schande, und ihr Stamm würde diesen Kampf wohl aufgeben.

Seit einigen Jahren führt Ammeni Krieg gegen die Khaleaner. Mehrere Häuptlinge haben versucht, die Stämme zu einen, damit man die Eindringlinge abwehren kann, die die Wälder im Süden des Landes systematisch vernichten. Bis heute ist das aber niemandem gelungen. So wird Khale Jahr für Jahr kleiner und schwächer. Eine unerwartete Auswirkung des Krieges gegen Ammeni ist, daß Frauen begonnen haben, zu den Waffen zu greifen, was in den Stämmen zu starken Spannungen führt.

Wir sind der Wald

Die Khaleaner verehren die Bäume wie ihre Ahnen. Jeder Baum im Stammesgebiet soll ein gefallener Stammeskrieger sein, der als Teil des Landes wiedergeboren wird. Doch die Stämme streiten, wessen Vorfahr bestimmte Bäume sind. In der Mitte Khales steht angeblich ein uralter Baum, der der Sage nach *König Khale* selbst ist, welcher einst die Halbinsel und andere Länder unter sich vereint hatte. Er gilt als der Urahn aller Khaleaner.

Khale ist eine der lebendigsten kunstschaffenden Kulturen Nahs, denn hier ist Kunsthandwerk kultische Handlung. Khaleanische Gemälde und Skulpturen sind sehr kunstvoll, aber wirklich bemerkenswert sind die Lieder und Erzählungen über die Taten der heldenhaften Ahnen Khales. Wer diese Sagen für übertrieben oder erfunden hält, dem entgegnen khaleanische Barden, daß sie alle wahr sind oder antworten mit dem Sprichwort: „Jede Geschichte soll so erzählt werden, wie die Dinge hätten geschehen sollen". Einer der seltenen Anlässe, zu denen verschiedene Stämme sich friedlich treffen, ergibt sich, wenn sie diese Epen nachspielen.

Die Khaleaner pflegen viele heilige Festzeiten, zu denen ein oder mehrere Stämme sich versammeln. Dann wird über Tage hinweg die khaleanische Vergangenheit gefeiert indem die Heldensagen am Lagerfeuer nach alter Tradition vorgetragen werden. Es gibt auch Erzählwettbewerbe, bei denen die Priester und Barden versuchen, sich mit phantastischen Geschichten zu übertreffen. Die Barden nehmen in der Stammeshierarchie einen besonderen Platz ein: Sie sind halb Priester, halb Künstler und haben bei den kriegerischen Auseinandersetzungen eine spezielle Aufgabe. Bei diesen Kämpfen kommen die Barden der beteiligten Stämme zusammen und verfassen die Geschichte des Konflikts, während die Schlacht geführt wird. Barden genießen besonderen Schutz, und wer einem Barden das Leben nimmt, wird dafür mit dem Tode bestraft.

Ein Khaleaner in der Tracht eines alten Helden (FS)

Magie ist ein fester Bestandteil des Lebens in Khale. Viele Khaleaner sind fasziniert von Magie. Barden und ausländische Zauberer, die hier *Druiden* genannt werden, genießen hohes Ansehen und können offen Magie wirken. Es heißt, jeder Barde lerne in seinem Leben drei perfekte, magische Melodien: eine, um Tränen der Trauer zu wecken, eine, die Trauer in Freude wandelt, und eine letzte, die denen, die sie hören, Schlaf schenkt.

Die Grüne Welt

Die Khaleaner bewahren ein großes Geheimnis in ihrem Wald: eine mystische Welt, deren geheime Pfade das ganze Land durchziehen. Kein Fremder darf je von dieser *Grünen Welt* erfahren; aber vielleicht wäre die Rache der Stammeskrieger doch ein besseres Schicksal als das derer, die ohne kundige Führung von den magischen Wegen der Grünen Welt abkommen.

Das Werk der Stämme

In Khale genießen Jäger und Bauern hohes Ansehen, aber auch Handwerker und Künstler haben ihren festen Platz. Die khaleanischen Handwerker sind bekannt dafür, scharfe Waffen und gutes Werkzeug aus gehärtetem Holz zu fertigen. Metallgegenstände werden im Handel mit Qek eingetauscht, und die Langboote der Khaleaner segeln bis Maldor, um dort Gewürze zu verkaufen, die im kalten Klima nicht gedeihen. Viele junge Khaleaner, die ihre Familien verloren haben, gehen zur See, und einige versuchen sich in Freibeuterei. Die *Hölzerne Sichel* ist ein Piratenschiff, daß unter der khaleanischen Jugend den Beinamen *Geißel der ammenitischen Küste* trägt.

Die Khaleaner trinken gerne und importieren Bier aus *Goren* oder *Maldor* und Wein aus *Oran*. Außerdem bauen sie ein Rauschkraut an, das sie wegen seiner leicht halluzinogenen und entspannenden Wirkung rauchen. Diese Droge soll Männer zu Helden machen und die sexuelle Aktivität steigern.

Mondsilber

Nach der Zeit der Schatten fand eine Gruppe Wanderer im Norden Khales einen einzigartigen Wald: Aus der Erde wuchs Metall, das wie poliertes Silber glänzte und Äste hatte wie normale Bäume. Dieser Ort ist die einzige Metallquelle in Khale und soll entstanden sein, weil hier ein Fragment des *Schattenmondes* auf Nah stürzte. Woher auch immer das *Mondsilber* stammt: Hier hat es Wurzeln geschlagen und wächst in einer kruden Nachahmung seiner Umgebung wie ein Wald aus dem Boden.

Andere Spezies in Khale

Wie ihre Wahlverwandten, die Qek, haben die Khaleaner keine Vorbehalte gegen andere Spezies. In ganz Khale gibt es Stämme von Goblins, die hier *Spriggans* heißen. Sie sind für die Khaleaner eher unterhaltsam als lästig. Alben wird mit einer Mischung aus Mitleid und Mißtrauen begegnet: Sie gelten als die Samen gefallener Ahnen, die keine Wurzeln schlagen konnten und nun umherwandern müssen. Es gibt nur wenige Ratkin in Khale, da diese am liebsten in Städten wohnen. Es hält sich aber hartnäckig das Gerücht, es gebe mindestens einen reinen Ratkin-Stamm in Khale.

Qek, Land voller Geheimnisse

Mutex teilte sich mit seinem Vater den Krug mit verdünntem araka*. Sie hatten beim Fischen viel Glück gehabt, und es war ein toller dreizehnter Geburtstag. Der Junge freute sich über den Satz Knochenpfeile für die Fischjagd, die seiner neuen Rolle gerecht wurden. Er war jetzt ein Erwachsener und würde die Familie mit Fisch versorgen.*

Dann kam auf den Wellen ein Kajak in Sicht. „Das ist Laertes!" rief Mutex. Der ammenitische Händler pflegte gute Beziehungen zu der Familie, mit der er Reis und Bambus gegen glitzernde Steine und Geschichten tauschte. Die Kunst des Kajakfahrens hatte der Fremde von Mutex Bruder gelernt.

Ein übler Gestank wehte vom Meer der Zähne herüber und stach Mutex in die Nase. Er stand auf, um mehr sehen zu können, und sah, daß sein Freund entweder in großen Schwierigkeiten steckte oder verrückt geworden war. Dichtauf folgte ihm etwa ein Dutzend weiterer Kajaks, in denen düstere Schattenwesen saßen, tote Geister, gefangen in toten Körpern, deren unstillbar hungriges Fleisch verrottete.

Das Rauschen des Meeres erfüllte die Luft, aber Mutex' Stimme übertönte jedes Geräusch. Er schrie: „Hinunter!" und neun der Kajaks wurden von den Wellen verschlungen. Doch das war nicht genug, um den Freund zu retten, und so tat Mutex, was zu tun war. Er nahm sein juwelenbesetzes Messer und zog es schnell durch seine Handinnenfläche. Mit einer schnellen Handbewegung schleuderte er sein Blut in die Luft und öffnete so ein Tor in die Totenwelt, durch die er seinen Geist schickte.

Sein roho *flog keine Sekunde zu früh über das Wasser. Eine helle Form, durch Wut geschärft, schnitt den falschen Funken aus den faulenden Körpern, und dann stürzte er in seinen Körper zurück, um zu ruhen.*

Sein Vater blickte ihn ernst und stolz an, doch dieser Blick trennte Mutex so sauber von seiner Familie wie ein scharfes Messer Fleisch von einem Knochen löst. „Du wirst nicht mehr ins Haus Deiner Mutter zurückkehren. Geh jetzt."

Der Dschungel auf dem Dach der Welt

Qek ist das nördlichste Land von Nah und eine seiner wildesten Regionen. Dichte Dschungel und Regenwälder reichen von der Küste bis ins Gebirge. Qek ist ein geheimnisvoller, sagenumwobener Ort, der nördlich des Meers der Zähne den Rand der bekannten Welt bildet.

Das heiße Dschungelland bliebe unbeachtet, wären da nicht die Unmengen an Edelsteinen, die man in seinen Höhlen finden kann. Große Städte oder Kulturzentren sucht man vergebens, nur an der Küste findet man hin und wieder ein kleines Fischerdörfchen.

Die Qek – sie nennen sich selbst genauso wie ihr Land – leben in kleinen Familien im Dschungel. Dort ernähren sie sich von wilden Vögeln, Wildschweinen und Reptilien sowie den Früchten des Waldes. Kaum jemand weiß, daß im Dschungel Menschen leben, da die wenigen Kontakte mit Fremden allenfalls mit den Fischern an der Küste zustande kommen. Diese sind für ihre Boote bekannt, kleine wendige Einmannkajaks aus Dschungelholz, mit denen sie auf den Wellen des Grenzmeeres reiten.

Die Familie als Lebensgrundlage

Die einzige den Qek bekannte Gesellschaftsform ist die Familie. Die Familien leben zusammen und versorgen sich zusätzlich durch die Jagd und das Sammeln von Früchten durch einfachen Ackerbau. Grundbesitz ist ein unbekanntes Konzept. Üblicherweise leben in einer Familie zwei bis drei Genera-

tionen zusammen: Ein Paar mit seinen unverheirateten Kindern sowie eventuell verwitweten Elternteilen. Wenn die Kinder heiraten, verlassen sie ihre Eltern und gründen ihre eigene Familie. Stirbt eines der Elternteile, zieht das andere zu einem seiner Kinder.

Es gibt keine zentrale Regierung in Qek. Die Familien sind in Sippen organisiert, in denen die Hierarchie sich durch Verwandtschaftsverhältnisse ergibt. Bei entfernteren Verwandten haben die Ältesten das Sagen, die in schwierigen Fragen aber oft den Jüngeren die Entscheidung überlassen. In Qek gibt es keine Gesellschaftsstrukturen, die nicht auf Familienzugehörigkeit basieren.

Geschichte ohne Schrift

Zumindest seit der Zeit der Schatten gibt es keine schriftlichen Überlieferungen der Qek. Kunst und Kultur basieren auf Bildern und mündlicher Überlieferung. Ein großer Teil der qekschen Kunst dient der Verzierung von Gebrauchsgegenständen. So gibt es kunstvoll geschnitzte Speere und Stäbe, wunderschön gearbeitete Tongefäße und Schilde mit aufwendig gestalteten Tarnmustern. Da es keine Städte mit öffentlichen Plätzen gibt, ist die Bildhauerei so gut wie unbekannt. In den Gebirgsausläufern findet man aber viele in den Fels geschlagene Fresken, die uralte Überlieferungen bewahren.

Die Musik der Qek scheint unirdisch und ist für Fremde nur schwer zugänglich. Die Sprache hat viele harte Konsonanten, was ihr einen gutturalen Klang verleiht. Die meisten Musikstücke sind Lieder, deren Texte oft Geschichten erzählen, während die Sänger auf der *Charang* begleitet werden, einem gitarrenähnlichen Instrument, dessen Korpus aus einem ausgehöhlten Gürteltierpanzer besteht. Die Rhythmen sind sehr ungewöhnlich und bestehen aus regelmäßig wechselnden, durchbrochenen Elementen.

In den Dschungeln Qeks wachsen viele nahrhafte Früchte und Gewürze, die häufig und gerne beim Kochen verwendet werden. Eine Spezialität ist Wildschwein mit Mango und *Cacao*, einer Pflanze, die nur in Qek gedeiht. Cacao wächst in großen Schoten. Man benutzt ihn auch, um ein berauschendes Getränk namens *araka* zu brauen, das aus getrockneten Cacao-Schoten, fermentierten Bananen und scharfen Chilischoten besteht.

Was glänzt, birgt Gefahr

Die Qek treiben Handel mit den Khaleanern und den Einwohnern *Orans*, das im Bergland westlich von Ammeni liegt. Sie tauschen Cacao und andere Früchte aus dem Dschungel gegen Metallwerkzeuge, die sie selbst nicht herstellen können. Außerdem sind die Edelsteine aus Qek sehr begehrt. Die Dschungelbewohner halten die Steine für hübsch, aber nutzlos, auch wenn sie aus Diamantsplittern Speerspitzen fertigen, die durch die meisten Rüstungen schneiden wie durch Butter. Daher tauschen sie die Steine gegen die verschiedensten Dinge ein. Manchmal wagen sich tollkühne Glücksritter in die geheimnisvollen Dschungel, um heimlich Edelsteine oder Cacao aus dem Land zu schmuggeln, doch nur wenige kehren unbeschadet von solchen Abenteuern zurück.

Was atmet, stirbt

Die Qek verehren keine höheren Wesen, und es gibt keine weit verbreiteten kultischen Rituale oder eine zentral organisierte Religion. Allerdings ist der Geisterglaube weit verbreitet.

Es gibt drei Arten von Geistern, **roho**, **sasha** und **zamani**. Der Geist eines Lebewesens ist sein Roho. Es ist der Ursprung seiner Individualität und seines Lebenswillens. Menschen, Tiere und Pflanzen haben Roho, wobei die von Menschen und Tieren am stärksten und die von Pflanzen am ältesten sind.

Die Sasha sind die *Halb-Toten*. Wenn jemand stirbt, existiert das Sasha des Verstorbenen weiter, solange jemand lebt, der ihn persönlich kannte. Es reicht nicht aus, ihn aus Geschichten und Sagen zu kennen. Diese Geister haben ihren eigenen Willen und erinnern sich an ihren Namen. Die Qek glauben, daß die Sasha sich in der Nähe derer aufhalten, die sie im Leben kannten. Man kann Sasha beeinflussen, indem man die Erinnerungen ihrer lebenden Anker verändert.

Die Zamani sind die *Wahren Toten*, die vor so langer Zeit verstorben sind, daß heute niemand mehr lebt, der sie kannte. Sie kennen ihren eigenen Namen nicht mehr und ihr einziger Antrieb ist, in die ewige Ruhe im Nichts über der Welt einzukehren.

Einige Qek werden *Geisterzauberer* oder *Walozi*. Diese Fertigkeit ist oft angeboren, man kann sie aber auch erlernen. Die Walozi sprechen mit den Toten, bannen böse Geister und binden Sasha oder Zamani an neue Körper. Magie ist den Qek weder fremd, noch fürchten sie sie. Trotzdem werden Walozi nach ihrem ersten Geisterkontakt aus ihrer Familie ausgeschlossen und müssen von da an alleine leben.

Andere Spezies in Qek

Die Qek sind anderen Spezies gegenüber offen und interessiert. Es heißt, hin und wieder durchquerten Alben Qek, nachdem sie der Sklaverei der wilden Lande nördlich des Gebirges entfliehen konnten. Niemand weiß wie man Alben versklavt, doch wahrscheinlich ist das gut so. Goblins bevölkern die Berghänge im Norden, und sie laufen einem in ganz Qek über den Weg. Ratkin hingegen sind so selten, daß die meisten Qek sie für Fabelwesen halten.

Oran: Steppen und Städte

Inspiriert durch zusätzliches Material von Clinton R. Nixon und Eero Tuovinen

Horensa lehnte sich gegen den Zaun, der die Weide von der Stadt trennte, und schaut dem Treiben auf dem Markt zu. Der Fremde bewegte sich mit einer Leichtigkeit unter den Frauen, die dem Oraniden nicht gegeben war. Auch wenn die Oranidinnen die Schmeicheleien des maldorischen Händlers geziert hinnahmen, so war dies doch ein Spiel, wie man es mit Kindern spielt.

Daß der Fremde derweil an einem Stand eine perlenbestickte Tasche, und an einem anderen einen kleinen Tiegel Pferdetalg eingesteckt hatte, behielt Horensa für sich. Schließlich geziemte es sich nicht, die Stätten der Frauen mit lautem Geschrei zu beschmutzen. Doch der Pferdeherr behielt den Fremden zusammen mit zweien seiner Freunde im Auge.

Als der Maldorianer schließlich auf die Straße trat und den Markt hinter sich ließ, stürzten sich die drei Oraniden auf den Mann. „Du hast das Ansehen der Frauen in dieser Stadt beschmutzt, indem Du sie bestahlst, Fremder, das wirst Du unter der Peitsche büßen!"

Geteilt und doch vereint

Oran ist eine der vergessenen Kolonien Maldors, in der sich einst viele Städter ansiedelten, denen die Zitadellen zu groß und zu voll wurden. Die Siedlungen im Steppenland waren kleiner und weitläufiger, und die Architektur der Bauten weniger wuchtig als im maldorischen Kernland. Die Auswanderer mit dem größten Freiheitsdrang schlossen sich den Reiterstämmen im umliegenden Steppenland an, die aus den wildesten und stärksten Wildpferden edle Reittiere machten. Schon damals blieben Frauen eher in den Städten und kümmerten sich um Familie und Handel, während es viele Männer in die Steppen zu den Pferde- und Büffelherden zog. Diese Aufteilung war aber nicht erzwungen, und beide Aufgaben genossen das gleiche Ansehen.

Als das Himmelsfeuer Nah bedrohte, waren die Oraniden die ersten, die Zuflucht und Schutz suchten. Die Städter zogen mit ihren Familien in die Höhlen, die die Ausläufer des *Dach der Welt* spicken, und die Reiterstämme blieben mit ihren Herden in den tiefen Schluchten des kargen Berglandes. Durch den natürlichen Schutz waren die Oraniden das erste Volk, welches in seine alten Lebensräume zurückkehrte, um ihr altes Leben wieder aufzubauen. Doch schon innerhalb einer Generation war aus alten Gewohnheiten der Oraniden ein komplexes Geflecht aus Bräuchen und Sitten geworden. Waren die Aufgaben zwischen Frauen und Männern zuvor meist aus Zweckmäßigkeit aufgeteilt, trennte nun eine fast religiöse Überzeugung die Geschlechter.

So regieren Frauen die Städte, während Männer die Steppen beherrschen. Männer betreten die Städte nicht ungebeten, und keine Frau würde im Traum darauf kommen, ohne Begleitung eines Mannes abseits der Städte zu reisen. Doch in dieser verkürzten Beschreibung geht vieles unter, was die Regeln und Gesetze der Oraniden noch beschreiben. Mit einer so strikten Trennung wäre kein Überleben möglich, und vielfältige Gesetze bestimmen, was Stadt – also Frauengebiet – und was Land – also Männergebiet – ist. Außerdem gibt es noch Grenzbereiche, die Zwielicht sind. Hier können Männer und Frauen frei verkehren, ohne daß ein Gesetz sie daran hindert. Ein Beispiel sind Friedhöfe, denn sonst könnten Frauen nicht vom Himmelspferd in die jenseitigen Steppen getragen werden. Für Kinder gelten alle diese Regeln nicht. Nach oranischem Verständnis werden sie erst durch die Initiation Mann oder Frau. Das gleiche gilt für alle Ausländer, die sich diesem Fraubarkeits- oder Mannbarkeitsritus nicht unterzogen haben. Sie können die vielen Grenzen und Regeln für

erwachsene Oraniden ignorieren, andererseits werden sie von den initiierten Steppenbewohnern auch nicht für voll genommen. Dies kann insbesondere im Handel und der Diplomatie hin und wieder zu Schwierigkeiten führen, wenn sich kein oranischer Fürsprecher findet.

Die oranische Gesellschaft unterscheidet nicht nur den Aufenthaltsort, sondern auch bestimmte andere Dinge nach *weiblich* oder *männlich* (und *kindlich*), zum Beispiel verschiedene Musikinstrumente, Gegenstände, Farben etc.

Diese Dreiteilung der Gesellschaft wird von einigen oranischen Gelehrten in die Drei-Säulen-Magie eingeordnet, in der Männer dem Tag, Frauen der Nacht und Kinder dem Zwielicht zugeordnet werden. In dieser Deutung ist die Interpretation von Tag und Nacht als Gut und Böse nicht üblich, und tatsächlich lassen sich viele Parallelen bilden, wenn das Modell auch unvollständig ist.

Die oranischen Matronen

Die Städte Orans werden von den Matronen beherrscht, den weiblichen Familienoberhäuptern der Stämme. Sie bestimmen über die wirtschaftlichen Belange ihrer Sippe und alle anderen familiären Angelegenheiten. Sie sind auch verantwortlich für Verhandlungen bei Disputen zwischen den Sippen. Wenn es zu Streitigkeiten um Land, Wasserrechte oder Herden kommt, ist es Aufgabe der Matronen, Blutvergießen zu verhindern. Oft wird zur Beilegung von Disputen ein Wettstreit veranstaltet, in dem Vertreter der Sippen gegeneinander antreten müssen. Dabei kann es sich um Pferderennen oder andere Wettkämpfe handeln. Diese Wettstreite sind oft Anlaß für Volksfeste, bei denen Männer und Frauen zusammenkommen. Es ist üblich, daß die Mitglieder anderer Sippen auf den Ausgang dieser Auseinandersetzungen Wetten abschließen. Dabei haben einige Männer schon ganze Herden und einige Frauen wertvolle Wegerechte aufs Spiel gesetzt.

Die Pferdeherren

Die oranischen Männer leben in der Nähe der Tiere, die sie mehr schätzen als fast alles andere auf der Welt. Andererseits pflegen sie ihre romantischen Gefühle zu den in den Städten lebenden Frauen. Aber das ist eher eine hohe Kunst, als daß es wichtig für den Alltag ist. Es heißt, daß ein Oranide besser auf dem Rücken seines Pferdes schläft, als in einem Bett unter einem Steindach. Auch heißt es, daß ein Oranide erst dann tot ist, wenn man es schafft, ihn aus seinen Steigbügeln zu schneiden.

Im Laufe der Jahrhunderte haben die Oraniden hervorragende Reitpferde gezüchtet, die in ganz Nah für ihre Eleganz, Geschwindigkeit und Ausdauer bewundert werden. Es hält sich auch das hartnäckige Gerücht, daß die besten Reiter der Oraniden mit ihren Pferden reden können und ihre Kraft teilen. Unübertroffen sind die Oraniden auch im Umgang mit Pfeil und Bogen. Einer der klassischen Wettkämpfe zur Beilegung von Streitigkeiten um Wasserrechte ist der Beschuß von einem Dutzend Zielscheiben aus dem vollen Galopp. Dieser gilt als sicher verloren, wenn man eine der Zielscheiben verfehlt.

In der näheren Umgebung der Städte wird ein Großteil der Nahrungsversorgung über Ackerbau und Viehzucht sichergestellt. In den Steppen werden nicht nur Wildpferde gezähmt, sondern es wird auch Jagd auf Büffel und Antilopen gemacht.

Einmal im Monat gibt es einen Markt, auf dem die *Pferdeherren* Tiere gegen Handwerksgerät, Metallgegenstände und Nahrung tauschen. Diese Treffen finden meistens an Handelsposten unweit der Städte statt. Diese werden oft von alten Männern geführt, die nicht mehr mit den Herden umherziehen können, aber auch keine dauerhafte Bleibe in den Städten finden.

Säulen und Minnesang

In den oranischen Städten ist die Architektur die am weitesten verbreitete Kunstform. Die Matronen der Städte zeigen durch Stiftungsbauten nicht nur ihre Großzügigkeit gegenüber dem einfachen Volk, sondern sie schmücken mit den säulenverzierten Kuppelbauten auch ihre Städte. Außerdem werden die Brunnen der Städte mit wunderschönen Bildhauereien und Skulpturen verziert. Hier findet man oft lebensechte Bildnisse von Pferden und Reitern, aber auch von Fabelwesen wie dem geflügelten Pferd, das die Oraniden ins Jenseits bringt. In den Städten in den Ausläufern des Weltendachs, wo es Erzminen gibt, werden kunstvoll gefertige Gegenstände geschmiedet.

Die Pferdeherren sind als Dichter langer Heldenepen und Liebesgedichte bekannt, die sie in einsamen Nächten schreiben und ihren angebeteten Frauen widmen.

Tradition und Glaube

Wie bereits erwähnt, ist die oranische Kultur durch Traditionen und Bräuche geprägt, die während der Zeit des Feuers extreme Formen angenommen haben. Das gesamte Leben ist durch Sinnsprüche und Lebensweisheiten der alten Matronen geprägt, die von ihren Nachfolgerinnen ausgelegt werden. Die Trennung der Geschlechter ist außerordentlich wichtig, und nur an bestimmten Orten können Männer und Frauen zusammenkommen. Mit vierzehn Jahren werden die Kinder initiiert, und einer der wichtigsten Punkte für die erfolgreiche Mann- oder Frauwerdung ist die genaue Kenntnis aller Regeln. Zum Beispiel werden Männer von den Frauen erwählt, um in die Geheimnisse der Liebe eingeführt zu werden; schließlich darf ein Mann nicht von der Straße in die Stadt eintreten, ohne eingeladen zu werden. Schenken gelten beispielsweise als Zwischengebiet, in dem man sich treffen kann, aber Privatsphäre wird man hier nicht finden. Heimliche Liebschaften werden oft auf Friedhöfen ausgelebt, dann spricht man davon, "den Oheim" oder "die Großtante" zu besuchen.

Die oranischen Männer verbringen lange Zeit bei ihren Herden außerhalb der Städte. In dieser Phase sind homosexuelle Kontakte unter Männern oder Frauen durchaus üblich. Dabei gehen die Oraniden davon aus, daß nur Frauen Liebe füreinander empfinden können und es sich bei Männern um die reine Befriedigung körperliche Bedürfnisse ohne romantische Gefühle handelt. Für Außenstehende wird dies alles noch undurchsichtiger, weil sich Jungen und Mädchen sich aussuchen können, als Mann oder Frau zu initiieren, ohne daß ihr biologisches Geschlecht dabei berücksichtigt wird. In Oran gelten sie dann gesellschaftlich dem Geschlecht gleichgestellt, dessen Aufgaben sie wahrnehmen.

Religion findet in Oran hauptsächlich ihren Ausdruck in der Befolgung der oranischen Gesetze. Wer ihnen folgt, ist ein guter Mensch. Wer ihnen nicht folgt, kann schnell merken, was es bedeutet, ein Ausgestoßener zu sein, der durch die Gesetze der Matronen und der Pferdeherren nicht mehr geschützt ist. In den Steppen findet man hin und wieder eine Form der Naturreligion, die die Geister alles Lebenden verehrt. Im Gegensatz zum Geisterglauben Qeks glaubt hier aber niemand, daß die Geister der Lebenden über den Tod hinaus bestehen bleiben oder daß Pflanzen einen Geist oder eine Seele haben. Aber jeder Mensch und jedes Tier hat eine Seele, die man achten und ehren muß.

Andere Spezies in Oran

In den von den Frauen beherrschten Städten gibt es nur wenige Mitglieder anderer Spezies. Hin und wieder gibt es in den größeren Städten Nester von Ratkin, die aber rücksichtslos bekämpft werden. Die oranischen Goblins leben oft in kleinen Rudeln in der Steppe und sind selten zivilisiert, doch es

soll einen Stamm geben, der mit einer Herde wilder Ponies zusammenlebt. Die wenigen Alben trifft man eigentlich nur in den Städten, aber eine oranische Zitadelle in den Ausläufern der Wurzeln der Welt soll von einer albischen Matrone mit eiserner Hand beherrscht werden. Aus dieser Richtung kommen auch die meisten Gerüchte über die Barbaren jenseits des Gebirges, die Alben versklaven.

Regeln

Die Spielfiguren

Bei The Shadow of Yesterday kann man alle denkenden Wesen nach den Regeln für Spielfiguren abbilden, selbst wenn nicht alle Details ausgearbeitet werden. Jede Spielfigur wird durch vier verschiedene Elemente beschrieben: Ihre Reserven, ihre Fertigkeiten, ihre Gaben und ihre Pfade.

Reserven

Für The Shadow of Yesterday werden die drei Standardreserven des SolarSystem benutzt (siehe Solar System, S. 14), auch gelten die normalen Regeln zum Auffrischen der Reserven (siehe Solar System, S. 18).

Fertigkeiten

Jede Spielfigur verfügt über drei angeborene Fertigkeiten. Diese Fertigkeiten werden nur passiv, zur Verteidigung, eingesetzt und können nicht aktiv benutzt werden, um ein Ziel zu erreichen; sie dienen allein dem Schutz der Spielfigur. Die drei angeborenen Fertigkeiten sind Ausdauer (E), Reaktion (I) und Wille (S), die im Abschnitt Angeborene Fertigkeiten detailliert behandelt werden.

Alle anderen Fertigkeiten werden aktiv eingesetzt. Die meisten Fertigkeiten sind allgemeine Fertigkeiten, die Spielfiguren auch einsetzen können, wenn sie sie nicht gelernt haben. Daneben gibt es besondere Fertigkeiten, die man nur unter bestimmten Bedingungen lernen kann, meistens muß man einer bestimmten Spezies oder einem Kulturkreis angehören.

Gaben

Genau wie bei den Fertigkeiten gibt es allgemeine Gaben, die jede Spielfigur erlernen kann und besondere Gaben, an die Voraussetzungen gebunden sind. Anders als Fertigkeiten kann man Gaben nur einsetzen, wenn man sie gelernt oder erworben hat. Alle diese Gaben werden im weiteren Verlauf beschrieben.

Pfade

Hier gibt es keine Abweichungen vom Solar System. Die für The Shadow of Yesterday entwickelten Pfade werden später in diesem Kapitel beschrieben.

Erschaffung von Spielfiguren

Die Spielfiguren sind ein richtungweisender Bestandteil des Spiels, denn die Spieler legen nicht nur fest, welche Figuren sie spielen wollen, sondern bestimmen zu einem guten Teil die Themen, um die es gehen soll. Mit ihren Spielfiguren, deren Konzepten und den sich ergebenden Kombinationen von Spezies, Kultur und Pfaden ist ein klarer Grundstein für die Kampagne gelegt.

1. Schritt	Konzept (mit der Gruppe erstellen)
2. Schritt	Ein Name muß her
3. Schritt	Wahl der Spezies
4. Schritt	Herkunft der Spielfigur festlegen
5. Schritt	11 Punkte auf Reserven verteilen
6. Schritt	Fertigkeiten auswählen
7. Schritt	Eine Gabe und einen Pfad auswählen
8. Schritt	Freie Steigerungen

Konzept

Die Konzepte der Spielfiguren sollten sich gegenseitig ergänzen; im besten Fall ergibt sich im Zusammenspiel ein „Motor" für die Geschichten der Gruppe. Darum müssen die Spielfiguren sich nicht ähnlich sein, der gleichen Spezies angehören oder aus der gleichen Gegend stammen, aber jeder dieser Punkte kann eine gute Basis für eine Gruppe von Spielfiguren sein, die gemeinsam Abenteuer erlebt.

Es gibt kein Patentrezept für die Entwicklung guter und ineinandergreifender Konzepte, aber eine offene Diskussion der Gruppe über die Spielfiguren ist oft eine gute Inspirationsquelle. Dabei geht es nicht so sehr darum, die eigenen Ideen und Einfälle durchzusetzen; viel wichtiger ist der gegenseitige Austausch, damit die Spielfiguren aller Beteiligten durch die gemeinsamen Ideen spannender werden.

In dieser Diskussion sollte man Antworten auf ein paar Fragen finden:

- Woher stammt die Spielfigur?
- Welcher Spezies gehört sie an?
- Was für eine Persönlichkeit hat die Spielfigur?
- Was sind ihre Ziele?
- Wie wirkt sie auf andere?
- Wie sieht sie aus?
- Wie heißt sie?

Die letzte Frage ist wichtig, denn der Klang des Namens ist oft Grundstock eines soliden Konzepts.

Zu Beginn des Spiels muß nicht jedes Detail einer Spielfigur festgelegt werden, denn sie wird durch das Spielgeschehen Gestalt annehmen. Die Vorgeschichte einer Spielfigur ist zwar wichtig, aber sie kann sich auch im laufenden Spiel entwickeln. Das ist vergleichbar mit den Hauptfiguren in einem guten Buch – kaum ein Autor setzt voraus, daß die Leser sie von Anfang an in- und auswendig kennen.

Wichtig sind die folgenden Punkte: Der Name der Spielfigur, ihre Spezies und Herkunft, ihre besonderen Talente und ihre Motivationen und Ziele.

Spezies

Auf Nah kennt man vier denkende Spezies (für ein eigenes Spiel kann man sich natürlich weitere ausdenken). Bei der Wahl der Spezies für seine Spielfigur sollte ein Spieler folgende Fragen bedenken:

- Welche coolen Fertigkeiten und Gaben kann eine Spielfigur dieser Spezies lernen?
- Wie paßt die Spezies in die Kultur, in der das Spiel beginnt?
- Wie verträgt sich eine Spielfigur dieser Spezies mit den anderen Spielfiguren?
- Was bedeutet diese Spezies für mich? Warum will ich diese Spezies spielen?

Kultur

Jede Spielfigur stammt aus einer Kultur. Die Gruppe entscheidet sich üblicherweise vor der Erschaffung der Spielfiguren, in welcher Gegend Nahs das Spiel beginnt. Die Spielfiguren stammen meistens aus dieser Gegend. Es kann aber Spaß machen, einen Außenseiter zu spielen, der aus einer anderen Gegend stammt. Bei eigenen Spielwelten sind möglicherweise weitere Einschränkungen zu beachten.

Reserven

Nach all den Gedanken zu Konzept, Spezies und Kultur der Spielfigur werden nun Punkte verteilt. Zuerst bestimmt man die Reserven seiner Spielfigur. Dafür verteilt man 11 Punkte, auf jede Reserve mindestens einen und höchstens sieben.

Fertigkeiten

Jede Spielfigur kennt die drei angeborenen Fertigkeiten Ausdauer, Reaktion und Wille. In einer ist sie vortrefflich (Rang 2), in einer geübt (Rang 1) und in der dritten laienhaft (Rang 0).

Weitere Fertigkeiten kann man für die Spielfigur entsprechend ihrer Kultur und Spezies auswählen – in einer ist sie vortrefflich (2), in drei weiteren geübt (1). Das sind die Werte einer absolut neuen Spielfigur. In einem späteren Schritt kann sie weitere Fertigkeiten lernen oder die hier gewählten verbessern.

Eine Spielfigur kann alle allgemeinen Fertigkeiten und die besondere Fertigkeiten ihrer Spezies und Kultur laienhaft (0) einsetzen. Wichtige Fertigkeiten sollten auf dem Spielbogen notiert werden, selbst wenn man sie laienhaft beherrscht. Besondere Fertigkeiten anderer Kulturen kann man nur von jemand lernen, der sie selbst beherrscht. Die besonderen Fertigkeiten anderer Spezies kann man nicht lernen.

Gabe und Pfad

Jede Spielfigur beginnt das Spiel mit einer Gabe und einem Pfad. Mit dieser Gabe kann man einmal mehr die Besonderheit seiner Spielfigur hervorheben, während der Pfad sich direkt aus dem Konzept ableitet und meistens die Persönlichkeit oder Ziele der Spielfigur wiederspiegelt.

Steigerungen

Die Spielfiguren werden mit freien Steigerungen abgerundet. (siehe den Abschnitt Entwicklung und Erfahrung). Die genaue Anzahl der Steigerungen hängt davon ab, wie stark die Spielfiguren zu Beginn des Spiels sein sollen; üblich sind fünf Steigerungen. Man kann eine oder zwei davon in der Hinterhand behalten, um seiner Spielfigur im Spiel einen spannenden Pfad oder eine hilfreiche Gabe zu verpassen.

Zusammenfassung

Die Spieler entwickeln Konzepte, die Spezies, Herkunft und Persönlichkeit der Spielfigur beschreiben. Jeder bekommt elf Punkte für die Reserven; jede Reserve bekommt einen bis sieben Punkte. Eine Spielfigur beginnt mit den drei angeborenen Fertigkeiten auf vortrefflich (2), geübt (1) und laienhaft (0). Dazu bekommt sie eine Fertigkeit auf vortrefflich (2) und drei auf geübt (1). Dann wählt sie einen Pfad und eine Gabe. Um die Spielfigur abzurunden, bekommt man 5 Steigerungen, die nach Belieben eingesetzt oder aufgespart werden können.

Ein Verfahren zur Entwicklung eines Konzepts

von Eero Tuovinen

Man überlegt sich zuerst eine heldenhafte oder besondere Tat, die gezeigt hat, daß die Spielfigur etwas besonderes ist. In einer passenden Fertigkeit ist die Spielfigur vortrefflich (Rang 2). Danach wählt man Kultur und Spezies, sowie drei Dinge, die die Spielfigur regelmäßig tut. In diesen Fertigkeiten ist die Spielfigur geübt (sie beherrscht sie auf Rang 1). Danach geht es mit den Reserven, der Gabe, dem Pfad und den freien Steigerungen weiter.

Entwicklung und Erfahrung

Im Spiel gibt es Erfahrungspunkte (kurz EP), wenn eine Spielfigur die Ziele ihres Spielers für ihre Geschichte erreicht. Außerdem gibt es Erfahrungspunkte vom Spielleiter, wenn seine Ideen für die Geschichte der Gruppe ins Spiel kommen. Diese Erfahrungspunkte werden in Steigerungen umgewandelt. Normalerweise gibt es eine Steigerung für 5 EP. Mit diesen Steigerungen kann man die Reserven, Fertigkeiten oder Gaben seiner Spielfigur ausbauen. Die Kosten stehen in der folgenden Tabelle.

Steigerung	Kosten
Fertigkeit steigern auf:	
geübt	1 Steigerung
vortrefflich	2 Steigerungen
meisterlich	3 Steigerungen
vollendet	4 Steigerungen
Reserve um 1 erhöhen (bis 10)	1 Steigerung
Reserve um 1 erhöhen (ab 10)	2 Steigerungen
Eine Gabe lernen	1 Steigerung
Einen neuen Pfad wählen	1 Steigerung

Die Steigerungskosten für Fertigkeiten sind kumulativ, eine Fertigkeit von geübt (1) auf meisterlich (3) zu steigern, kostet 5 Steigerungen. Die besonderen Fertigkeiten und Gaben einer fremden Kultur kann man nur lernen, wenn man einen Lehrer findet, der sie schon beherrscht.

Man kann Steigerungen nicht kontinuierlich in einem Bereich ausgeben: Will man eine Reserve oder Fertigkeit mehr als einen Schritt steigern, muß man zwischendurch Steigerungen für andere Dinge ausgeben; das gleiche gilt für Gaben und Pfade.

Beschreibung der Fertigkeiten

Angeborene Fertigkeiten

Jede Spielfigur hat drei Fertigkeiten, die angeborenes Schutzverhalten, geistige Stabilität und körperliche Belastbarkeit beschreiben.

Ausdauer (Elan) Die Fertigkeit einer Spielfigur, durchzuhalten und Schmerz und Erschöpfung zu ertragen. Mit ihr werden die körperlichen Grenzen einer Spielfigur ausgelotet.

Reaktion (Instinkt) Das Maß für die Geschwindigkeit von Geist und Körper. Gibt Antwort auf zwei Fragen: „Wie schnell bemerkt die Spielfigur etwas?“ und „Wie schnell bewegt sich die Spielfigur?“.

Wille (Scharfsinn) Wille steht für die Willenstärke einer Spielfigur. Man schützt sich mit dieser Fertigkeit gegen natürliche, übernatürliche und körperliche Zwänge. Wille würde man benutzen, um unter Folter zu schweigen, wohnigegen man mit Ausdauer feststellt, wie lange eine Spielfigur unter Folter bei Bewußtsein bleibt.

Allgemeine Fertigkeiten

Die hier vorgestellten Fertigkeiten sind aus dem Setting abgeleitet, das im ersten Teil des Buches beschrieben wird; man kann aber problemlos eigene Fertigkeiten, Gaben und Pfade entwickeln.

Allgemeine Fertigkeiten sind entweder angeborene Talente oder leicht erlernbare Tätigkeiten. Eine klare Trennung ist häufig weder möglich noch nötig; Beispiele sind Athletik oder Raufen.

Allgemeine Fertigkeiten decken ein weites Feld ab, ohne zu grob zu werden. Bewegung wäre zu grob, Bäume erklettern zu eng gefaßt. Kämpfen wäre zu grob, scharfe Hiebwaffen zu eng. Besondere Fertigkeiten, die nur Angehörige bestimmter Spezies oder Kulturen lernen können, sind enger gefaßt als allgemeine Fertigkeiten.

Viele allgemeine Fertigkeiten überschneiden sich; das ist beabsichtigt, denn so gibt es für ein Problem verschiedene Lösungsansätze, die sich möglicherweise ergänzen.

Die Liste allgemeiner Fertigkeiten soll auch als Inspiration für eigene Ideen dienen. Die Gruppierung der Fertigkeiten dient nur der Orientierung, mit Fertigkeiten aus einer oder zwei dieser Gruppen ist man in den entsprechenden Bereichen vielseitig begabt und geübt.

Kreative Fertigkeiten

Erzählen (Scharfsinn) Mit dieser Fertigkeit dichtet man Geschichten oder Balladen und trägt sie vor.

Kunstwerke (Instinkt) Kunstwerke benutzt man für Malerei, Bildhauerei und alle anderen Kunstformen, bei denen ein konkretes Objekt geschaffen wird.

Musizieren (Instinkt) Die Fertigkeit für Sänger und Musiker. Musizieren steht nicht für lyrisches Talent, oft kombiniert man Erzählen und Musizieren, um ein gutes Lied zu schreiben.

Schnorren (Instinkt) Mit dieser Fertigkeit besorgt man sich Essen und Unterkunft. Man wird nicht reich, schlägt sich aber ohne eigene Mittel durch.

Handwerkliche Fertigkeiten

Feilschen (Instinkt) Mit Feilschen handelt man günstige Preise und Handelsbedingungen aus. Auf Nah herrscht der Tauschhandel vor, weshalb man mit Feilschen die Qualität von Waren bestimmen kann.
Feinhandwerk (Scharfsinn) Die Fertigkeit für alle Handwerke, die Geschick voraussetzen: Lederarbeiten, Holzbearbeitung und andere.
Grobhandwerk (Elan) Hierunter fallen Schmieden, Steinmetzen und alle anderen Handwerke, die Elan und Ausdauer voraussetzen.
Komplexe Handwerke (Scharfsinn) Für alle Aufgaben, die aus vielen Schritten bestehen oder bei denen man verschiedene Materialien kombiniert. Beispiele sind Kochen oder die Konstruktion von Schließmechanismen und Uhren.

Kriegerische Fertigkeiten

Erste Hilfe (Scharfsinn) Die einfache Heilkunst: Man kann Schnitte verbinden, Knochenbrüche richten und schienen sowie Wunden reinigen. Mit dieser Fertigkeit heilt man körperliche Wunden. Üblicherweise kann man nur andere Spielfiguren heilen.
Gefahrensinn (Instinkt) Das Gespür für körperliche Gefahr. Gefahrensinn ist kein „sechster Sinn“ – die Gefahr muß irgendwie zu entdecken sein. Gefahrensinn ist *die* Fertigkeit für Spielfiguren mit raubtierhaften Reflexen.
Kriegskunst (Scharfsinn) Die Kernfertigkeit aller militärischen Befehlshaber. Sie wird eingesetzt, um im Kampf Befehle zu geben und Schlachten oder Hinterhalte zu planen.
Raufen (Elan) Diese Fertigkeit beschreibt den primitven Kampf. Sie wird benutzt, wenn man mit Fäusten, Füßen, Dolchen, Küchenmessern, Tischbeinen oder anderen einfachen Waffen kämpft.

Kriminelle Fertigkeiten

Diebstahl (Instinkt) Die Fertigkeit für Taschendiebe, Beutelschneider, Einbrecher, Fassadenkletterer und anderes lichtscheues Gesindel.
Täuschen (Scharfsinn) Mit Täuschen kann man sich als jemand anders ausgeben, Urkunden fälschen, überzeugend lügen oder anders die Wahrheit verfälschen.
Gassenwissen (Scharfsinn) Diese Fertigkeit benutzt man, um sich in kriminellen Unterwelt zu orientieren. Man kann Hehler und Quellen für illegale Waren finden und die Strukturen des organisierten Verbrechens durchschauen.
Heimlichkeit (Instinkt) Mit Heimlichkeit schleicht man sich an andere heran, verbirgt sich oder versteckt Gegenstände am eigenen Leib.

Freiland-Fertigkeiten

Athletik (Elan) Das Maß für Gesundheit und Körperbeherrschung. Wird für Laufen, Springen, Schwimmen, Klettern und alle anderen stärkebasierten Handlungen benutzt, die nicht gesondert aufgeführt werden.
Tierkunde (Instinkt) Die Fertigkeit für den Umgang mit wilden und gezähmten Kreaturen. Gezähmte Tiere sind natürlich viel einfacher zu kontrollieren, man gibt ihnen mit dieser Fertigkeit Befehle. Wilde Tiere kann man vertreiben oder dazu bringen, einen nicht aufzufressen.

Wildniskunde (Scharfsinn) Diese Fertigkeit eignet sich zum Spurenlesen und Fallenstellen und umfaßt auch die Kenntnis der Flora und Fauna einer Gegend.
Zielen (Elan) Zielen benutzt man beim Bogenschießen, mit der Armbrust und wenn man Gegenstände wirft.

Spirituelle Fertigkeiten

Rhetorik (Scharfsinn) Mit Rhetorik beeinflußt man Menschenmengen, manchmal auch Einzelpersonen.
Rituale (Elan) Rituale benutzt man für Meditation, Segenssprüche und kultische Handlungen. Diese Fertigkeit drückt auch den Glauben der Spielfigur an eine höhere Macht aus.
Seelsorge (Scharfsinn) Mit Seelsorge gibt man anderen durch ein persönliches Gespräch inneren Frieden. Diese Fertigkeit ist das spirituelle Gegenstück zu Erste Hilfe.
Wahrheit Erkennen (Instinkt) Mit dieser Fertigkeit durschaut man Lügner und erkennt die wahren Absichten anderer Leute.

Gesellschaftliche Fertigkeiten

Duellieren (Elan) Fast jede Kultur kennt Rituale, um Streitigkeiten aus der Welt zu schaffen. Diese Rituale beinhalten häufig den Umgang mit scharfen Schwertern.
Etikette (Scharfsinn) Mit Etikette benimmt man sich in einer Gesellschaft vorbildlich. Man erkennt die wichtigen Leute, und findet willige Helfer. Etikette ist die gesellschaftlich gehobene Form von Gassenwissen.
Savoir-Faire (Instinkt) Savoir-Faire benutzt man für elegantes Auftreten, Tanz, um einer Dame einen Kuß zu stehlen oder um jemand ins Bett zu bekommen.
Überzeugen (Instinkt) Mit dieser Fertigkeit beeinflußt man Einzelpersonen durch Konversation. Anders als Rhetorik funktioniert diese Fertigkeit besser im Einzelgespräch. Es kann sogar sein, daß die überzeugte Person glaubt, aus freien Stücken ihre Meinung geändert zu haben.

Besondere Fertigkeiten der Alben

Vergangene Leben (Scharfsinn/angeboren) Alben können auf Erfahrungen und Fertigkeiten zurückgreifen, die sie in früheren Inkarnationen gemacht haben. Mit dieser Fertigkeit kann man sich an Fakten über alte Landmarken und historische Details erinnern.

Besondere Fertigkeiten der Goblins

Anpassung (Elan/angeboren) Goblins sind in der Lage, ihren Körperbau und ihre geistigen Fertigkeiten nach Belieben zu ändern. Wie in der Gabe der Anpassung beschrieben, können sie diese Fertigkeit anstelle jeder anderen, die auf dem Charakterbogen eines Goblins steht, verwendet werden.

Besondere Fertigkeiten der Ratkin

Teil des Wurfs (Instinkt/angeboren) Ratkin können sich sehr gut in Gruppen organisieren und die Handlungen ihrer Geschwister erahnen. Mit dieser Fertigkeit kann man jedes Mitglied seines Wurfs vor Schaden schützen, aber eine Probe auf eine weitere Fertigkeit ist notwendig, um die Gefahr abzuwenden. Für diese zweite Probe gibt es Bonuswürfel in Höhe des Erfolgsgrades der Probe auf Teil des Wurfs.
Besondere Nutzung anderer Fertigkeiten Ratkin benutzen Raufen, um mit Zähnen und Klauen zu kämpfen. Ihre ledrige Haut und ihre gefährlichen natürlichen Waffen gleichen jeden Nachteil gegenüber Gegnern mit normalen Waffen aus. Oft nehmen sie auf allen Vieren Anlauf und springen ihre Gegner an, um sie dann mit Klauen und Zähnen zu zerfetzen. Dafür legen sie eine Probe auf Athletik ab, deren Erfolgsgrad Bonuswürfel für die Raufenprobe gibt.

Besondere Fertigkeiten der Maldori

Infanterie (Elan) Diese Fertigkeit umfaßt die Kenntnisse eines Feldsoldaten: Das Tragen von Metallrüstung im Feld und den Umgang mit großen Schwertern und Äxten. Außerdem lernt man, effektiv in großen Verbänden zu kämpfen.
Plündern (Instinkt) Die meisten Maldori sind sehr arm, obwohl ihr Land mit den Schätzen vergangener Zeitalter gespickt ist. Mit dieser Fertigkeit kann man seltene Gegenstände und Materialien auftreiben.
Sprengstoffe (Scharfsinn) Die aufständischen Maldori haben die alte Kunst der Schwarzpulverherstellung wiederentdeckt, aber für Feuerwaffen reicht es noch nicht. Diese Fertigkeit ermöglicht den Bau und die Zündung von Sprengkörpern, ohne sich zu verstümmeln.

Kulturelle Fertigkeiten der Zaru

Bootfahren (Instinkt) Mit dieser Fertigkeit baut und lenkt man kleine Boote für bis zu zehn Passagiere. Solche Boote sind für Inlandsgewässer gedacht. Es ist schwierig, aber nicht unmöglich, sie auf dem offenen Meer zu benutzen.
Dichtkunst der Zaru (Instinkt) Mit dieser Fertigkeit verfasst man Gedichte. Die Werke der Zaru bestehen aus langen reimlosen Versen mit einem festen Silbenmuster.
Dienen (Instinkt) Zu Dienen heißt, die Wünsche der Herrschaften vorauszusehen, unbequeme Themen im angemessenen Ton zur Sprache zu bringen und ungesehen zu bleiben, bis man gebraucht wird. Mit dieser Fertigkeit kann man alle Aufgaben eines Dieners ausüben.
Folter Überleben (Elan) Diese Fertigkeit wird üblicherweise nur defensiv eingesetzt. Man kann sie auch nach einer Folterung einsetzen, um sich selbst zu heilen. Das ist eine Ausnahme von der Regel, daß man sich nicht selbst mit einer Probe heilen kann. Diese Fertigkeit hilft, grausamen Schmerz zu ertragen ohne nach außen Leid zu zeigen.
Landwirtschaft (Scharfsinn) Diese Fertigkeit benutzt man um Pflanzen anzubauen. Sie dient nicht der Zucht und Verwaltung von Nutztieren, denn Massentierhaltung ist in Zaru unüblich.
Lehm Formen (Elan) Mit dieser Fertigkeit kann die Spielfigur Tafeln, Töpfe, Gebäude und andere nützliche Dinge aus dem reichhaltigen Lehm des Zarudeltas formen.

Untergrund (Scharfsinn) Die Kunst der stillen Geheimhaltung. Insbesondere kann man hiermit geheime Netzwerke aufbauen und pflegen. Man kann Geheimschriften und Codes entwickeln oder versuchen sie zu knacken. Mit Untergrund organisiert man unauffällige Treffen und andere geheime Unternehmungen.
Uptenbo (Elan) Uptenbo ist die Kampfkunst, die einige rebellische Zaru einsetzen. Weil die Zaru traditionsgemäß gewaltlos handeln, ist Uptenbo eine rein defensive Kampfkunst. Man benutzt sie, um seine Feinde zu verjagen, beschämen oder zu überwältigen. Sie ist aber nicht dazu geeignet, einen Gegner zu töten. Uptenbo ist eine Sammlung von Griffen und Würfen, mit denen man die Kraft eines Angriffs auf den Gegner zurücklenkt.
Zu (Scharfsinn) Wer diese Fertigkeit beherrscht, spricht die Sprache der Zaru und kann mit den richtigen Gaben die Worte der Macht benutzen. Die Regeln dafür stehen im Abschnitt Zu – Die Sprache, die die Welt zerbrach.

Kulturelle Fertigkeiten der Ammeniter

Anatomie (Scharfsinn) Die Ammeni haben die besten Kenntnisse über die Funktionsweise des menschlichen Körpers. Diese Fertigkeit kann für viele Zwecke eingesetzt werden: Man kann Schwerverwundete operieren (und damit die Heilungschancen verbessern), Piercings und anderen Körperschmuck anfertigen –– oder grausame Foltermethoden ersinnen, bei denen die Opfer möglichst lange leiden.
Bambuswaffen (Elan) Waffen und Rüstung der Ammeniter bestehen üblicherweise aus Bambus. Dieses Material ist flexibel und in dem metallarmen Land sehr verbreitet. Diese Fertigkeit wird nicht nur im Kampf mit den leichten Stabwaffen der Ammeniter eingesetzt, sondern auch, um Waffen und Rüstungen aus Bambus anzufertigen.
Gifte Schmecken (Instinkt) Mit dieser Fertigkeit entdeckt man Gifte mit seinem Geschmacks- und Geruchssinn. Erfolgreiche Proben auf diese Fertigkeit geben Bonuswürfel auf die unausweichliche Probe auf Ausdauer, um den Effekt der Droge abzuwehren.
Klingenkunst (Instinkt) Diese Fertigkeit wird eingesetzt, wenn man mit scharfen Gegenständen anspruchsvolle Aufgaben durchführt. Beispiele sind: Fleisch und Gemüse in papierdünne Scheiben schneiden, Amputationen und Operationen, oder wie man den Gegner kunstvoll mit einem Langdolch filetiert.
Meucheln (Instinkt) Die Kunst des schnellen und heimlichen Tötens. Man kann sie nur benutzen, um jemand zu töten, der sich dieser Absicht nicht bewußt ist. Man sollte diese Fertigkeiten für alle einfallsreichen Tötungsarten benutzen – zum Beispiel, wenn jemand ein hochwirksames Gift auf die Schleimhäute seines Opfers sprüht.
Pflanzenkunde (Scharfsinn) Mit dieser Fertigkeit erkennt man Gift- oder Heilpflanzen und erntet sie so, daß ihre wirksamen Bestandteile erhalten bleiben.
Schätzen (Scharfsinn) Mit Schätzen kann man nicht nur den Wert eines Kunstgegenstandes ermitteln, sondern auch, welchen Wert ihm eine bestimmte Person beimißt. Außerdem kann man herausfinden, wann und wo ein Kunstwerk erschaffen wurde.
Schmuggel (Scharfsinn) Schmuggler können nicht nur Gegenstände unauffällig unter anderer Ausrüstung verbergen, sie finden selbst in einer unbekannten Gegend Hehler und Käufer.
Wirkstoffe destillieren (Scharfsinn) Mit dieser Fertigkeit gewinnt man die Wirkstoffe aus Pflanzen und verstärkt ihre Wirkung. Die genauen Regeln zu Giften und Heilpflanzen stehen im Abschnitt Ammenitische Alchimie.

Kulturelle Fertigkeiten der Khaleaner

Ahnenkunde (Scharfsinn) Für die khaleanischen Barden ist die Kenntnis der Ahnenlisten sehr wichtig. Findet man einen gemeinsamen Ahnen, gilt man automatisch als Familienmitglied. So kann aus einem Feind ein unbekannter Verwandter werden. Mit dieser Fertigkeit erinnert man sich an solche Verbindungen und weiß, Fremde angemessen zu begrüßen. Das gilt insbesondere für die Häuptlinge anderer Stämme.
Baumwandern (Instinkt) Mit dieser Fertigkeit findet man Wege in und durch die Grüne Welt. Mit einer erfolgreichen Probe findet man ein Tor in die Grüne Welt. Mit einer weiteren Probe erreicht man einen beliebigen Ort in Khale oder in der Grünen Welt, an dem man schon einmal war. Eine dritte erfolgreiche Probe erlaubt es, sein Ziel zu einer anderen Zeit als der Gegenwart zu erreichen. Weitere Informationen stehen im Abschnitt Die Grüne Welt – Pfade der Ahnen.
Guerillakampf (Instinkt) Anders als Kriegskunst, der klassischen taktischen Lehre der Militärs, beschreibt diese Fertigkeit die Kenntnis ungewöhnlicher Taktiken, die einer sehr kleinen Gruppe von Kämpfern nützen. Mit ihr koordiniert man schnelle, effektive Angriffe aus dem Verborgenen, während man durch Geräusche und andere Täuschungsmanöver eine große Gruppe vortäuscht. Währenddessen schaltet man den Feind durch Angriffe aus dem Hinterhalt Stück für Stück aus.
Geistschmieden (Scharfsinn) Mit dieser Fertigkeit formt man Mondsilber allein durch die Kraft seines Geistes. Mit einer erfolgreichen Probe kann man einen Gegenstand formen. Mondsilber neigt dazu, seine Form zu verlieren, wenn es mit Holz in Berührung kommt. Mit dieser Fertigkeit kann man mit einer Probe gegen den erfolgten Angriff das Metall dazu zwingen, seine Form zu behalten. Weitere Informationen stehen im Kapitel Mondsilber – das magische Metall.
Speerkampf (Elan) Die beliebteste Waffe der Khaleaner ist ein Langspeer, der in einem Stück aus gehärtetem Holz gefertigt wird. Diese Waffe eignet sich hervorragend für Blitzangriffe aus dem Hinterhalt. Wegen ihres flachen Kopfes kann man die Waffe nah am Körper führen und im Nahkampf einsetzen. Speerkampf benutzt man für diese Speere und andere Stabwaffen.
Tarnen (Instinkt) Man kann sich in der Natur verstecken, indem man natürliche Muster und Formen nachbildet, sich mit Schlamm oder Blättern tarnt und auf weitere Arten mit dem Wald verschmilzt.

Kulturelle Fertigkeiten der Qek

Kajakfahren (Instinkt) Mit dieser Fertigkeit steuert man die an der Küste Qeks beliebten Kajaks. Mit ihr verhindert man, sich seinen Kopf an den gefährlichen Felsküsten aufzuschlagen oder von den plötzlichen Wellenbrechern des Meers der Zähne ertränkt zu werden.
Panther-Stil (Instinkt) Die Kämpfer Qeks scheinen mit dem Dschungel zu verschmelzen, sie durchbohren ihre Opfer mit ihren Speeren, ohne je gesehen zu werden.
Steine schneiden (Scharfsinn) Die Kunst, Edelsteine in schöne Formen zu schneiden, ohne sie zu beschädigen.

Kulturelle Fertigkeiten der Oraniden

Kavallerie (Instinkt) Die Oraniden kämpfen am liebsten vom Rücken ihrer Pferde aus. Diese Fertigkeit beinhaltet die entsprechenden Kenntnisse in Schwertkampf, Bogenschießen und Reiten.

Beschreibung der Gaben

Gaben sind die besonderen Fertigkeiten der Spielfiguren. Normalerweise haben sie einen der folgenden Effekte:

- Eine Fertigkeit wie eine andere verwenden.
- Ein dauerhafter Bonuswürfel für eine bestimmte Anwendung einer Fertigkeit (Beispiel: Gabe der Spezialisierung).
- Ein permanenter Bonus von +1 für Schaden oder Schutz für eine Fertigkeit
- Eine kleinere ungewöhnliche Fertigkeit. Um sie zu nutzen, kann eine Probe auf eine andere Fertigkeit nötig sein (Beispiel: Gabe der verborgenen Tasche).
- Für zwei oder drei Punkte aus einer Reserve kann eine Fertigkeit auf übernatürliche oder außergewöhnlich wirksame Weise benutzt werden
- Für einen variablen Effekt kann man beliebig viele Punkte aus einer Reserve einsetzen. Ist dieser Effekt besonders wirksam oder mächtig, können weitere Kosten anfallen (Beispiel: Gabe des mächtigen Schlags).

Die meisten Gaben in diesem Buch folgen diesen Richtlinien. Die folgende Liste ist auch als Inspiration für eigene Gaben gedacht.

Allgemeine Gaben

Gabe der Entwaffnung Mit einer erfolgreichen Probe auf eine Waffenfertigkeit kann die Spielfigur im erweiterten Konflikt einen Gegner entwaffnen, ohne daß sie ihre Absicht ändern muß. Da in diesem Regelwerk alles mögliche eine Waffe sein kann, bedeutet „entwaffnen“ lediglich, daß diese Waffe für diesen Konflikt nicht mehr benutzt werden kann. *Kosten:* 1 Elan.

Gabe der Erleuchtung Diese Gabe ist nur für Spielfiguren erhältlich, die Fertigkeiten vollendet (auf Rang 4) beherrschen. Bei einem transzendenten Ergebnis (Erfolgsgrad 7) kann man verhindern, daß die Spielfigur transzendiert. Sie verschließt sich der Perfektion und bleibt an ihr Leben gekettet. Es wird sofort ein Strafwürfel geworfen, um das Ergebnis der Probe zu ändern. Das kann man so oft machen, bis das Ergebnis nicht mehr Transzendent ist. *Kosten:* Für jeden Strafwürfel eine Stufe Schaden in der Reserve, die zur Fertigkeit gehört.

Gabe des fliegenden Sprungs Die Sprünge der Spielfigur sind erstaunlich weit und hoch. Für jeden eingesetzten Punkt Elan wird die Sprunghöhe oder -weite der Spielfigur um die normale Reichweite oder Höhe gesteigert. *Kosten:* 1 bis 3 Elan. 1 Elan: doppelte Höhe oder Reichweite, 2 Elan: dreifache Höhe oder Reichweite, 3 Elan: vierfache Höhe oder Reichweite. Die Effekte für 1 und 2 Elan können beliebig kombiniert werden. Für 1 Punkt kann man doppelt so hoch oder weit springen, für 2 Punkte doppelt so hoch und weit oder dreimal so hoch oder weit. *Kosten:* 1 bis 3 Elan.

Gabe des Genies (Fertigkeit) Diese Gabe muß für eine bestimmte Fertigkeit erworben werden. Für diese Fertigkeit kann man beliebig viele Punkte aus ihrer Reserve einsetzen, um Bonuswürfel zu bekommen.

Gabe der Handwerkskunst (Handwerkliche Fertigkeit) Diese Gabe muß man für eine bestimmte Handwerkliche Fertigkeit nehmen. Die Spielfigur kann mit dieser Fertigkeit besonders hochwertige Gegenstände herstellen. Jeder so hergestellte Gegenstand bekommt für eine bestimmte Anwendung permanent einen Bonuswürfel. *Kosten:* 5 Scharfsinn.

Gabe der Kampferfahrung Aufgrund ihrer Kampferfahrung kann die Spielfigur ihre Gegner einschätzen und durchschauen. Mit einer Probe auf Kriegskunst kann sie ihren Gegner nicht nur auf der erzählerischen Ebene taxieren, sondern auch Spielwerte erfahren. Für jeden Erfolgsgrad in der Probe kann man eine der folgenden Informationen bekommen: Höhe der Elanreserve, Höhe der Instinktreserve, beste Kampffertigkeit und deren Wert, Wert in einer bestimmten Fertigkeit. *Kosten:* 1 Scharfsinn.

Gabe der Kontakte Die Spielfigur trifft überall auf alte Bekannte. Diese Gabe kann eingesetzt werden, damit eine Spielfigur mit einer beliebigen Spielleiterfigur eine Vorgeschichte teilt. Diese Vorgeschichte bestimmt der Spieler in kurzen Worten. „Alter Feind", „Kriegsgefährte", „ehemaliger Liebhaber" sind gute Beispiele. Der Spielleiter bestimmt die genauen Details und den aktuellen Stand der Beziehung. *Kosten:* 3 Punkte aus einer Reserve, die der Spielleiter bestimmt. Zu einem Kriegsgefährten paßt Elan, zum Liebhaber Instinkt, und Scharfsinn zu einem Schulkameraden.

Gabe der Kräuterheilkunde Mit dieser Gabe kann die Spielfigur bei einer erfolgreichen Probe auf Wildniskunde überall in der Natur ein wirksames Heilkraut finden. Wildniskunde kann dann wie Erste Hilfe verwendet werden. *Kosten:* 1 Scharfsinn.

Gabe des mächtigen Schlags Die Spielfigur kann unglaublich hart austeilen. Sie kann beliebig viel Elan ausgeben, um den Schaden eines Treffers im Rahmen der Ergebnisspanne der Fertigkeit zu erhöhen. Mit Raufen auf vortrefflich (2) kann man also höchstens 5 Punkte Schaden verursachen. Mit dieser Gabe kann man die Rüstung eines Gegners überwinden. Bei einem Erfolgsgrad von 2 kann man für 4 Punkte Elan Schaden auf Stufe 5 verursachen, wenn der Gegner eine Rüstung +1 trägt.

Gabe des Niederschmetterns Die Treffer der Spielfigur sind so kraftvoll, daß sie ihre Gegner zu Boden schicken. Für jeden Erfolgsgrad eines Angriffs kann man Gegner 1m zurücktaumeln lassen. Dadurch wird ein erweiterter Konflikt beendet, ohne daß eine der beteiligten Parteien ihre Absicht erreichen kann. *Kosten:* 2 Elan.

Gabe der persönlichen Waffe Die Spielfigur führt eine besondere Waffe, mit der sie verbunden ist. Für jede Handlung mit dieser Waffe bekommt sie einen Bonuswürfel. Wenn andere Spielfiguren diese Waffe benutzen, bekommen sie einen Strafwürfel. Anmerkung: Will man seine persönliche Waffe wechseln, muß man diese Gabe erneut kaufen.

Gabe der schnellen Klinge Die Spielfigur hat die Kunst des Meuchelns gemeistert. Ihre Opfer erleiden bei einem Überraschungsangriff automatisch Schaden auf Stufe 4 (schwer getroffen); zudem muß das Opfer eine Probe auf Ausdauer gegen den Erfolgsgrad des Angriffs machen. Schlägt diese fehl, nimmt es automatisch Schaden auf Stufe 6 (gebrochen). Diese Gabe ist auch außerhalb eines erweiterten Konflikts anwendbar. *Kosten:* 3 Punkte aus der Reserve der Fertigkeit, mit der gemeuchelt wird, plus 1 Punkt aus jeder anderen Reserve.

Gabe der Schriftkunde Die Spielfigur kann alle ihr bekannten Sprachen lesen und schreiben.

Gabe der Segnung Die Spielfigur kann eine Gruppe segnen. Sie legt eine Probe auf Rituale fest und erzeugt Bonuswürfel in Höhe des Erfolgsgrades. Diese Würfel können von jedem Mitglied der gesegneten Gruppe benutzt werden, wenn sie versucht, ein mit der Segnung festgelegtes Ziel zu erreichen.

Gabe der Spezialisierung (Fertigkeit) Mit dieser Gabe kann man sich eine Spezialisierung für eine Fertigkeit aussuchen, zum Beispiel „Konditorei" als Spezialisierung von Komplexe Handwerke. Für jede Probe, die in den Bereich dieser Spezialisierung fällt, gibt es einen Bonuswürfel.

Gabe der Sprachkunde (Sprache) Die Spielfigur kennt eine weitere Sprache neben ihrer Muttersprache.

Gabe der Synergie Die Spielfigur kann in einem erweiterten Konflikt Proben kombinieren, als würde sie eine einfache Probe ablegen; sie kann also mehrere Proben in einer Salve ablegen, um Bonuswürfel zu sammeln. *Kosten:* Ein Punkt aus der entsprechenden Reserve für jede Fertigkeit, die eingesetzt wird.

Gabe der Tiersprache Die Spielfigur kann mit Tieren sprechen und ihre Signale deuten. Mit einer Probe auf Tierkunde kann man ein Tier zur Kooperation bewegen oder zumindest davon abhalten, einen zu fressen. Schlägt diese Probe fehl, wird klar, ob das Tier die Spielfigur als Beute sieht. *Kosten:* 2 Instinkt.

Gabe des verborgenen Sinns Die Kunstwege der Spielfigur haben jenseits ihrer offensichtlichen Qualitäten einen tieferen Sinn. Sie kann jede nichtkörperliche Fertigkeit, die auf Instinkt basiert, mit Hilfe eines ihrer Kunstwerke anwenden, ohne anwesend zu sein. *Kosten:* 2 Scharfsinn.
Gabe der verborgenen Tasche Die Spielfigur ist in der Lage, an ihrem Körper Gegenstände zu verbergen. Egal wie gründlich sie durchsucht wurde: Sie hat mit einer erfolgreichen Probe auf Heimlichkeit einen kleinen, bis zu handgroßen Gegenstand bei sich, selbst wenn dieser zuvor nicht im Spiel vorgekommen ist. *Kosten:* 1 Elan.
Gabe des verborgenen Wegs Die Spielfigur hinterläßt kaum sichtbare Spuren. Sie kann Verfolger abschütteln, indem sie einen einfachen Konflikt in Wildniskunde gewinnt. *Kosten:* 1 Instinkt.
Gabe der Verstärkung Die Spielfigur kann aus einem ihrer Ausrüstungsgegenstände eine Waffe oder Rüstung machen (siehe den Abschnitt Waffen und Rüstung). Nimmt man diese Gabe mehrfach, kann man weitere Gegenstände verstärken oder die Wirkung einer Gabe in einen Gegenstand legen. Die Kosten dieser Gabe sind dann um 1 verringert. Der Gegenstand kann der Spielfigur entwendet werden, aber sie muß die Gelegenheit bekommen, ihn zurückzubekommen. Andernfalls kann man die in den verlorenen Gegenstand investierten Steigerungen für einen neuen Gegenstand benutzen. Genauso kann man Gegenstände an sich bringen, die mit dieser Gabe versehen wurden. Will man diese dauerhaft behalten, muß man die Kosten dafür ebenfalls selbst aufbringen.
Gabe des Werfens In den Händen der Spielfigur wird alles zu einem gefährlichen Geschoss. Gelingt ihr eine Probe auf Zielen, trifft sie mit allem, was größer als eine Faust und kleiner als ein Breitschwert ist. Das Geschoß gilt als Waffe +1 und richtet dementsprechend Schaden an. *Kosten:* 1 Elan.
Gabe des zerstörerischen Schlags Mit der Wucht ihrer Schläge kann die Spielfigur in einem Kampf Waffen und Rüstungen zerstören. Bei einem erfolgreichen Angriff wird der Erfolgsgrad (ohne Schadensbonus) von den Schadensboni der getroffenen Waffe oder dem Schutzwert der getroffenen Rüstung abgezogen. Sinkt der Bonus auf 0, ist der Gegenstand zerstört. *Kosten:* 2 Elan. Anmerkung: Wird diese Gabe gegen einen Gegenstand verwendet, der mit der Gabe der Verstärkung belegt ist, kann er nach dieser Szene repariert oder durch einen anderen Gegenstand ersetzt werden.

Besondere Gaben der Alben

Gabe der Unsterblichkeit Alle Alben müssen diese Gabe nehmen. Stirbt eine albische Spielfigur, kehrt sie innerhalb eines Mondzyklus nach Nah zurück. Spieler und Spielleiter sollten sich gemeinsam einen passenden Augenblick für die Rückkehr des Alben überlegen. Niemand hat je gesehen, wie ein Alb zurückkehrt, denn es geschieht immer im Verborgenen. Keine Reinkarnation ist perfekt und der Geist des Alben muß sich erst an die neue Form gewöhnen, weshalb die Spielfigur in jeder Reserve einen Punkt verliert und drei Fertigkeiten um einen Rang sinken. Wenn der Spieler es wünscht, reinkarniert seine Spielfigur nicht – er kann das beliebig begründen.
Gabe der Universalgelehrtheit Im Laufe seiner Leben hat ein Alb viele Dinge gelernt und wieder vergessen. Mit dieser Gabe kann ein Alb Vergangene Leben in einer Szene anstelle einer beliebigen anderen Fertigkeit einsetzen. *Kosten:* 2 Scharfsinn. Außerdem muß die Spielfigur die nächste verfügbare Steigerung benutzen, um die ersetzte Fertigkeit zu steigern oder zu lernen.
Gabe der schwindenden Illusion Allein durch seinen Willen kann der Alb die Illusion der Welt um sich herum schwach und durchlässig werden lassen. Für alle Außenstehenden wirkt es, als würde der Alb durchsichtig und körperlos. Dieser Effekt wirkt bis zum Ende der Szene. Die Spielfigur kann durch sehr enge Öffnungen schlüpfen und ist immun gegen physische Gewalt. Sie hat eine ganz eigene Vorstellung davon, wie es dazu kommt. *Kosten:* 2 Elan.
Gabe des eisernen Willens Die Spielfigur frischt Scharfsinn auf, wenn sie einen Gegner in einem Wettstreit oder -kampf besiegt, der als Duell oder Zweikampf vereinbart wurde.

Gabe der schützenden Aura Die Aura der Spielfigur schillert in allen Farben und federt körperliche Angriffe ab. Wird die Spielfigur körperlich angegriffen, kann sie Scharfsinn ausgeben, um die Stufe des Schadens zu senken, höchstens jedoch auf Stufe 1. *Kosten:* 1 Scharfsinn für jede Stufe Schaden, die so abgewehrt wird.
Gabe der Aura der Macht Will die Spielfigur einem anderen Menschen ihren Willen aufzwingen, dehnt sie ihre Aura aus und wirkt so größer und bedrohlicher. Sie erhält einen Bonuswürfel auf jeden Versuch, Personen einzuschüchtern oder zu überzeugen.
Gabe der Aura des Lichts In der Nähe wirkt die Aura der Spielfigur sehr hell, von fern kann man aber keinen Unterschied zu anderen Alben sehen. Die Spielfigur und ihre Begleiter können durch die Aura nachts besonders gut sehen. Alle Nachteile aufgrund eingeschränkter Sicht werden aufgehoben.
Gabe der Aura des Turms Die Aura der Spielfigur schillert in einem seltsamen Wechselspiel von schwarz und weiß. Bei ihr basiert Wille nicht nur auf Scharfsinn, sondern auch auf Elan. Die Spielfigur kann bei Proben auf Wille Punkte aus beiden Reserven einsetzen. Auch mit dieser Gabe gilt die Beschränkung auf höchstens 1 Bonuswürfel durch Punkte aus Reserven.

Besondere Gaben der Goblins

Gabe der Sucht Alle Goblins müssen diese Gabe nehmen. Das körperliche Wohl aller Goblins hängt davon ab, inwieweit sie täglich ihre Sucht befriedigen. Diese Sucht kann das Verlangen nach einer bestimmten Droge, Substanz, Tätigkeit oder Verhaltensweise sein. Goblins frischen Elan nicht wie andere Spielfiguren auf, sie müssen dafür ihre Sucht befriedigen. Beim ersten Mal an einem Tag wird die Reserve vollständig aufgefrischt, für jedes weitere Mal gibt es nur einen Punkt zurück. Die Spielfigur kann die Sucht nur überwinden, wenn sie den Pfad des Leidens hat. Dafür muß sich von der Substanz oder Verhaltensweise, nach der sie süchtig ist, fernhalten. Am Ende jedes Tages, an dem die Spielfigur „clean“ ist, darf sie eine Probe auf Wille machen. Gelingt diese Probe an fünf aufeinanderfolgenden Tagen, ist die Sucht gebrochen. Dann kann die Spielfigur Elan wieder normal auffrischen. Schlägt eine der Proben fehl, muß der Entzug von vorne begonnen werden. Die Gabe wird nach einem erfolgreichen Entzug inaktiv. Geht die Spielfigur irgendwann wieder ihrer Sucht nach, erleidet sie einen Rückfall, und die Gabe wird wieder aktiv.
Gabe der Anpassung Statt Elan aufzufrischen, können Goblins mit dieser Gabe ihren Rang in Anpassung mit dem Rang einer anderen Fertigkeit tauschen. Dieser Tausch ist permanent.
Gabe der körperlichen Bewaffnung Goblins mit dieser Gabe haben natürliche Waffen und Rüstungen. Die Auswirkungen entsprechen der Gabe der Verstärkung, aber natürlich kann man den Goblins ihre Körperteile nicht einfach entwenden. Diese Gabe nimmt man mehrfach, wenn man verschiedene Waffen und Rüstungen haben oder einzelne Waffen oder Rüstungen verbessern will. Goblins, die außerdem noch die Gabe der Anpassung haben, können ihre natürlichen Waffen und Rüstungen neu definieren, anstatt Elan aufzufrischen.
Gabe der Chamäleon-Haut Die Haut einiger Goblins paßt sich automatisch den Farben ihrer natürlichen Umgebung an. In einer Umgebung mit natürlichen Farben (braun, schwarz, grau und grün) bekommen sie einen Bonuswürfel auf Heimlichkeit. Besonders wirksam ist diese Gabe vor Felsen, Bruchstein, in Wäldern und anderen naturbelassenen Gegenden.

Besondere Gaben der Ratkin

Gabe der Verwandtschaft mit Ratten Alle Ratkin müssen diese Gabe nehmen. Aufgrund ihrer Abstammung bekommen Ratkin einen Bonuswürfel für alle Proben auf Wildniskunde, die mit Nagetieren zu tun haben. Außerdem können sie mit Ratten sprechen.
Gabe der rättischen Begleiter Ratkin mit dieser Gabe werden überall von einigen Ratten begleitet, die in ihren Taschen leben, um sie herumhuschen und sich nur selten weit entfernen. Die Gruppe Ratten hat folgende Fertigkeiten: Ausdauer: laienhaft (0), Reaktion: vortrefflich (2), Wille: laienhaft (0), Raufen: laienhaft (0), Heimlichkeit: geübt (1). Ein erfolgreicher Angriff vertreibt die Ratten bis zum Ende der laufenden Szene; auch in einem erweiterten Konflikt.
Gabe der Rattengröße Einige Ratkin sind kleiner als die meisten anderen Leute und nutzen das im Kampf zu ihrem Vorteil aus. Sie bekommen einen Bonuswürfel für die Verteidigung gegen größere Gegner und bei allen Proben, in denen ihre geringe Größe vorteilhaft ist (zum Beispiel bei einer Athletikprobe, um sich durch ein Rohr zu zwängen).
Gabe der Rattenaugen Die Spielfigur kann ausgezeichnet im Dunkeln sehen. Für mangelnde Lichtverhältnisse bekommt sie keine Strafwürfel. Bei Mondlicht sieht die Figur genauso gut wie am hellichten Tag.
Gabe der geschwisterlichen Rivalität Die Spielfigur kann Instinkt auffrischen, wenn sie sich mit einem Mitglied ihres Wurfs prügelt. Außerdem kann sie direkt danach eine Probe auf Teil des Wurfs machen, um ihren Gegner zu heilen.

Kulturelle Gaben der Maldori

Es gibt keine spezifischen Gaben für die maldorische Kultur. Allein die Tradition der Drei-Säulen-Magie ist in Maldor verankert. Sie wird im Kapitel Magie, Zauberei und Hexerei genauer beschrieben.

Kulturelle Gaben der Zaru

Gabe der Sumpfkunde Bei Proben auf Wildniskunde bekommt die Spielfigur einen Bonuswürfel, wenn es um Flora und Fauna in Sumpfgebieten geht oder um sich in Sumpfgebieten zu orientieren. Außerdem gibt es einen Bonuswürfel auf Landwirtschaft, wenn man Nutzpflanzen im Sumpf anbaut.
Gabe des Kraftlenkens Mithilfe von Uptenbo kann die Spielfigur Angriffe auf ihre Gegner zurücklenken. Bei einer erfolgreichen Verteidigung mit Uptenbo verursacht die Spielfigur Schaden in Höhe der Differenz der Erfolgsgrade; außerdem bekommt sie Bonuswürfel in Höhe ihres Erfolgsgrades, wenn sie diesen Gegner in der nächsten Salve mit Uptenbo angreift. Verteidigt eine Spielfigur sich mit Uptenbo, kann sie den Erfolgsgrad ihrer Probe als Bonuswürfel für eine folgende Attacke mit Uptenbo benutzen, da sie die volle Kraft des Angreifers auf diesen zurücklenkt. Die Probe auf Verteidigung verursacht dennoch Schaden. *Kosten:* 1 Instinkt.
Gabe der fließenden Bewegung Die Spielfigur beherrscht Uptenbo, ohne bewußt darüber nachzudenken. Im erweiterten Konflikt kann sie Uptenbo zur Verteidigung gegen alle Angriffe einsetzen, ohne ihre Absicht zu ändern.
Gabe des Zu Eine Spielfigur mit dieser Gabe kann Silben der Sprache Zu als Worte der Macht benutzen. Mit dieser Gabe kennt man aber nur die Silbe „zu“, die „ja“ bedeutet. Sagt man „zu“ und gibt einen Punkt Scharfsinn aus, kann man einer Person in seinem Blickfeld einen Bonuswürfel geben. *Vorbedingung:* Die Spielfigur darf niemals einen

Menschen getötet haben. Sobald die Spielfigur einen Menschen tötet, verliert sie diese Gabe und bekommt die Gabe von Uz. Man kann diese Gabe nur nehmen, wenn man hört, wie jemand ein Wort der Macht spricht. Die Regeln dazu befinden sich im Abschnitt Zu – Die Sprache, die die Welt zerbrach.
Gabe von Uz Eine Spielfigur mit dieser Gabe kann die Silben der Sprache Zu als Worte der Macht benutzen. Mit dieser Gabe kennt man aber nur die Silbe „uz", die „nein" bedeutet. Sagt man „uz" und gibt einen Punkt Instinkt aus, kann man einer Person in seinem Blickfeld einen Strafwürfel geben. *Vorbedingung:* Die Spielfigur muß einen Menschen getötet haben. Man kann diese Gabe nur nehmen, wenn man hört, wie jemand ein Wort der Macht benutzt. Die Regeln dazu befinden sich im Kapitel Zu – Die Sprache, die die Welt zerbrach.

Kulturelle Gaben der Ammeniter

Gabe des Heilenden Gifts Die Spielfigur kann ein ungewöhnliches Destillat herstellen, das einen heilsamen Schock auslöst. Wird das Mittel eingenommen, macht man eine Probe auf Ausdauer gegen die Stärke des Destillats. Ist diese Probe erfolgreich, wird Schaden in Höhe der Stärke des Destillats geheilt, bei einem Fehlschlag erleidet man Schaden in derselben Höhe. *Kosten:* 2 Scharfsinn. *Voraussetzung:* Wirkstoffe destillieren auf Rang 1 oder höher.
Gabe der Vielseitigkeit Die Spielfigur kann die Wirkung von Destillaten beeinflussen und ändern. Sie kann ihren Destillaten nach Belieben weitere Wirkungsarten geben. *Kosten:* 2 Scharfsinn für jede weitere Wirkungsart.
Gabe der Vipernklinge Wer diese Gabe beherrscht, kann Destillate zu einer Paste einkochen, die man auf scharfe Klingen auftragen kann. Das Destillat entfaltet seine Wirkung, sobald man einen Gegner mit der Klinge verwundet (Schaden auf Stufe 1 oder höher verursacht). *Kosten:* 1 Elan.
Gabe der Feuerfrucht Die Spielfigur kennt sich sehr gut mit scharfen Gewürzen aus und kann in einem einfachen Konflikt mit Komplexe Handwerke (Kochen) gegen Ausdauer Schaden verursachen.
Gabe des eisernen Magens Die Spielfigur kann Sachen essen, die ihr normalerweise schaden würden. Für jede Probe gegen oral eingenommene Drogen oder Gifte gibt es einen Bonuswürfel. Außerdem gibt es einen Bonuswürfel gegen die Auswirkungen verdorbener, verwürzter oder anderer schädlicher Lebensmittel.

Kulturelle Gaben der Khaleaner

Gabe der perfekten Harmonie – Freude Die Spielfigur kann mit einer erfolgreichen Probe auf Musizieren Freude in ihren Zuhörern aufkeimen lassen, egal wie es ihnen derzeit geht. Dagegen kann man sich mit einer Probe auf Wille wehren. *Kosten:* 1 Elan.
Gabe der perfekten Harmonie – Trauer Mit einer erfolgreichen Probe auf Musizieren, gegen die man sich mit einer Probe auf Wille wehren darf, kann die Spielfigur ihre Zuhörer zu Tränen rühren.*Kosten:* 1 Instinkt.
Gabe der perfekten Harmonie – Schlaf Mit einer erfolgreichen Probe auf Musizieren, gegen die man sich mit einer Probe auf Wille wehren darf, kann die Spielfigur ihre Zuhörer einschlafen lassen. *Kosten:* 2 Scharfsinn.
Gabe der Umarmung des Waldes Die Spielfigur bekommt in dichten Wäldern einen Bonuswürfel auf Heimlichkeit, Tarnen und Guerillakampf.
Gabe des Führers durch die Grüne Welt Die Spielfigur kann andere in und durch die Grüne Welt führen. Es heißt, die Ahnen machen Führer durch die Grüne Welt für die Handlungen ihrer Begleiter verantwortlich. Mehr Informationen zur Grünen Welt stehen im Kapitel Die Grüne Welt. *Kosten:* 1 Elan pro Person.
Gabe des Busens der Natur Für jeden Versuch, die Spielfigur in der Grünen Welt zu heilen, gibt es einen Bonuswürfel.

Gabe des Mondherzens Ein Teil Mondsilber hat sich mit dem Körper der Spielfigur verbunden. Sie braucht kein Feuer mehr, um das Metall in neue Formen zu bringen und kann mit Elan Bonuswürfel kaufen, um die Verformung des Mondsilbers bei Berührung mit Holz zu verhindern. Die Spielfigur kann nie mehr in die Grüne Welt reisen. Alle hölzernen Waffen verursachen +1 Schaden. Mehr Informationen zu Mondsilber stehen im Kapitel Mondsilber.

Kulturelle Gaben der Qek

Gabe der Walozi Durch Abstammung oder Ausbildung beherrscht die Spielfigur die Magie der Walozi. Mit einer Probe auf Rituale kann sie Geister kontaktieren. Dieses Ritual dauert etwa eine Viertelstunde. *Kosten:* 1 Elan

Gabe der geisterhaften Gestalt Mit diesem Ritual gibt man einem Sasha oder Zamani mit einer erfolgreichen Probe auf Kunsthandwerk eine geisterhafte Gestalt. Das Ritual dauert etwa eine halbe Stunde. *Kosten:* 1 Elan und 1 Instinkt. *Vorbedingung:* Gabe der Walozi.

Gabe des Geisterbinders Mit dieser Gabe lernt der Walozi ein Ritual, mit dem man einen Sasha oder Zamani an einen Körper bindet. Dafür ist keine Probe nötig, aber es kostet 1 Elan. Ein Geist kann eine Probe auf Willenskraft machen, um der Bindung zu widerstehen. Dann gelingt das Ritual nur, wenn der Walozi Elan in Höhe des Erfolgsgrades dieser Probe ausgibt. Dieses Ritual dauert mindestens eine Stunde. *Kosten:* 1 oder mehr Elan. *Vorbedingung:* Gabe der Walozi

Gabe des Bannrituals Mit diesem Ritual wird ein Geist von seinem Körper getrennt, wenn eine Probe auf Duellieren gelingt. Man muß dafür keine Punkte ausgeben, doch wenn der Geist des Walozi nicht von seinem Körper getrennt ist, gibt es einen Strafwürfel. Mit diesem Ritual kann der Walozi auch sein eigenes Roho von seinem Körper trennen. Walozi können ohne weiteres wieder in ihren Körper zurückkehren. Dafür muß das Roho seinen Körper berühren, aber verfeindete Walozi können diese Situation ausnutzen. Einige Sasha und Zamani beherrschen dieses Ritual und kämpfen damit gegen andere Geister. Setzt man das Ritual gegen einen Geist ein, der an einen Körper gebunden ist, dauert es etwa eine Minute. Kämpfen zwei Geister mit diesem Ritual gegeneinander, ist es nur eine Sache von Augenblicken. *Vorbedingung:* Gabe der Walozi, Sasha oder Zamani sein.

Gabe der Kontrolle über Zamani Mit diesem Ritual zwingt man einen Zamani, etwas anderes zu tun als stur Zerstörung säen zu wollen. Dafür muß eine Probe auf Überzeugen gelingen. Der Zerstörungswille der Zamani ist so stark, daß jede andere Art der sozialen Interaktion fehlschläft. Dieses Ritual bedarf nur einiger besonderer Worte und Gesten. *Vorbedingung:* Gabe der Walozi.

Gabe des Rituals der Vorbereitung einer Hülle Behandelt man einen Leichnam mit den richtigen Kräutern, Wachsen und Ölen, wird er darauf vorbereitet, wieder einen Geist zu beherbergen. Dafür ist eine erfolgreiche Probe auf Feinhandwerk notwendig. So kann man einem lange verstorbenen Sasha seinen Körper wiedergeben, der zudem schwerer zu verletzen ist. Der Körper kann nicht gebrochen werden, jeder Schaden auf dieser Stufe wird auf einen schweren Treffer reduziert. Bei einem „tödlichen Treffer“ (Schaden in Elan auf Stufe 7 oder mehr), wird der gebundene Geist gebannt. Eine vorbereitete Hülle kann weiter geschützt werden, wenn man dieses Ritual mit der Gabe der Verstärkung kombiniert.

Kulturelle Gaben der Oraniden

Gabe des Minnesangs (für eine bestimmte Frau) Spielfiguren mit dieser Gabe können Instinkt statt Scharfsinn auffrischen, wenn sie anderen ein Loblied auf ihre Geliebte vortragen.

Gabe der Tiergeschwister Einige Steppenreiter scheinen mit ihren Tieren förmlich zu verschmelzen, als seien sie ein Wesen. Spielfiguren mit dieser Gabe bekommen einen Bonuswürfel auf alle Proben, die sie zusammen mit ihrem Tier oder zugunsten ihres Tiers durchführen.
Gabe der Matrone Die Matronen haben großen Einfluß auf ihre Sippenangehörigen. Sie bekommen für alle Versuche, diese zu beeinflussen, einen Bonuswürfel.
Gabe der Seidenzunge Die Frauen Orans sind für ihre vernichtenden Worte bekannt. Sie können mit Diplomatie Schaden in Elan verursachen.
Gabe der Tiersprache Manche Männer und sogar einige Frauen unter den Oraniden können mit Tieren und wilden Kreaturen sprechen und sie so beruhigen. Das gelingt den Männern mit einer Probe auf Tierkunde und den Frauen mit einer Probe auf Diplomatie.

Beschreibung der Pfade

Pfade stehen für die Motivationen einer Spielfigur, ihre Beziehungen, Hemmungen, Verpflichtungen und Loyalitäten. Für die Spieler sind sie wichtig, weil sie die Hauptquelle für Erfahrungspunkte sind.

Es gibt zwei Arten von Pfaden, die man anhand der folgenden Richtlinien selbst entwickeln kann:

Motivationen Folgt die Spielfigur ihrer Motivation, gibt es einen Erfahrungspunkt. Gelingt ihr Vorhaben entgegen aller Wahrscheinlichkeit, gibt es drei Erfahrungspunkte.
Alles andere Kommt der Pfad im Spiel vor, gibt es einen Erfahrungspunkt. Kommt es deshalb zu Unannehmlichkeiten, gibt es zwei Erfahrungspunkte. Bei echten Schwierigkeiten bekommt man fünf Erfahrungspunkte.

Einen Punkt gibt es für einen Pfad pro Spielsitzung höchstens dreimal.

Für jeden Pfad gibt es die Möglichkeit der Abkehr. Man kann sie wahrnehmen, wenn man etwas tut, was dem Pfad widerspricht. Kehrt man von einem Pfad ab, bekommt man 10 EP oder soviele EP, wie man durch den Pfad erhalten hat, wenn das mehr sind. Ob man von einem Pfad abkehrt, liegt im Ermessen des Spielers. Man kann dem Pfad des Blutrauschs folgen, einen Kampf verlieren und trotzdem auf diesem Pfad bleiben. Soll dieses Erlebnis einen Einfluß auf die Persönlichkeit der Spielfigur haben, kann sie den alten Pfad hier verlassen. Hat man sich einmal dafür entschieden, einen Pfad zu verlassen, kann man ihn in der Regel nie wieder betreten.

Hier die Aufstellung der allgemeinen Pfade, denen alle Spielfiguren folgen können.

Allgemeine Pfade

Pfad des Blutrauschs Die Spielfigur liebt es, ihre Gegner im Kampf zu besiegen. Für einen siegreichen Kampf bekommt sie einen EP. Für einen siegreichen Kampf gegen einen gleich starken oder überlegenen Gegner (mit gleich guter oder besserer Kampffertigkeit) bekommt sie drei EP. *Abkehr:* Wenn man einen Kampf verliert.
Pfad des Mitgefühls Die Spielfigur hilft Notleidenden. Sie bekommt 1 EP, wenn sie Leuten hilft, die sich nicht selbst helfen können. Sie bekommt 2 EP, wenn sie jemand mit Nachdruck verteidigt, der in Gefahr ist und sich selbst nicht in Sicherheit bringen kann. Sie bekommt 5 EP, wenn sie jemand in einer Notlage unter ihre Fittiche nimmt und in die Lage versetzt, sich zukünftig selbst zu helfen. *Abkehr:* Wenn man ein Hilfegesuch ignoriert.
Pfad des Feiglings Die Spielfigur vermeidet Kämpfe nach Möglichkeit. Für jede potentiell gefährliche Situation, die sie vermeidet, gibt es 1 EP. Beendet sie einen Kampf gewaltlos, gibt es 3 EP. *Abkehr:* Wenn man sich ohne Zögern in einen Kampf stürzt.

Pfad des Glaubens Die Spielfigur ist durch einen starken Glauben geleitet. Verteidigt sie diesen gegenüber anderen, bekommt sie 1 EP. Wenn sie jemand zu ihrem Glauben bekehrt, bekommt die Spielfigur 2 EP. Bleibt sie ihrem Glauben auch treu, wenn das für sie großes Leid bedeutet, gibt es 5 EP. *Abkehr:* Wenn man seinem Glauben abschwört.

Pfad der Verbundenheit Die Spielfigur hat sich sehr fest an eine andere Person gebunden, zum Beispiel durch Blutsbrüderschaft. Diese Person ist der Spielfigur wichtiger als alle anderen Menschen. Für jede gemeinsame Szene gibt es 1 EP. Für jede Entscheidung der Spielfigur, die durch die andere Person beeinflußt wird, gibt es 2 EP. Verteidigt die Spielfigur die verschwisterte Person ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit, bekommt sie 5 EP. *Abkehr:* Wenn man sich von dieser Person trennt.

Pfad des Mammon Die Spielfigur liebt Reichtümer. Für jeden Handel zugunsten ihrer selbst bekommt sie 1 EP. Verdoppelt die Spielfigur ihren Reichtum, gibt es 3 EP. *Abkehr:* Wenn man alles aufgibt, was man nicht am Leib trägt.

Pfad des Beschützers Die Spielfigur hat einen Schutzbefohlenen. Für jede gemeinsame Szene gibt es 1 EP. Für jede Entscheidung der Spielfigur, die durch den Schutzbefohlenen beeinflußt wird, gibt es 2 EP. Verteidigt die Spielfigur den Schutzbefohlenen vor Leid, bekommt sie 5 EP. *Abkehr:* Wenn man sich von dieser Person trennt.

Pfad des Hochstaplers Manchmal ist das ganze Leben nur eine Lüge. Gibt die Spielfigur sich als jemand oder etwas aus, der oder das sie nicht ist, gibt es 1 EP. 2 EP bekommt sie, wenn sie andere trotz bestehender Zweifel täuscht. 5 EP gibt es, wenn die Täuschung einem bewußten Versuch, die wahre Identität der Spielfigur aufzudecken, standhält. *Abkehr:* Wenn man den Getäuschten die Wahrheit gesteht.

Pfad des Masochisten Die Spielfigur genießt ihre Schmerzen und ihr Leid. Sie bekommt 1 EP, wenn sie Schaden auf Stufe 4 oder höher erleidet (schwere Treffer). 3 EP gibt es für Schaden auf 6 (gebrochen) oder höher. *Abkehr:* Wenn man vor einer Quelle körperlichen oder seelischen Leids flieht.

Pfad der Mission Die Spielfigur hat einen persönlichen Auftrag, den sie erfüllen muß. Treibt sie ihre Mission voran, bekommt sie 1 EP. Ist sie damit erfolgreich, bekommt sie 2 EP. 5 EP gibt es jedes Mal, wenn sie einen großen Abschnitt ihrer Mission erfüllt. *Abkehr:* Wenn man den Auftrag aufgibt oder erfüllt.

Pfad des Ausgestoßenen Die Spielfigur ist aus einer Organisation ausgestoßen worden. Das kann eine Kultur oder eine andere Gruppierung sein. Diese Trennung definiert ebenso einen Teil der Spielfigur wie die Mitgliedschaft in dieser Organisation eine Person definiert. Wird das Verhältnis der Spielfigur zu dieser Organisation thematisiert, gibt es 1 EP. Ist die Trennung von der Organisation zum Nachteil der Spielfigur, bekommt sie 2 EP. Ist die Trennung von dieser Organisation Ursache für großes Leid, bekommt die Spielfigur 5 EP. *Abkehr:* Wenn die Spielfigur wieder Mitglied der Organisation wird oder eine Wiederaufnahme ablehnt.

Pfad des Ruhms „Ihr müßt der schlechteste Meuchler sein, von dem ich je gehört habe…“ „Aaaber Ihr habt von mir gehört!“ Bemüht sich die Spielfigur, ihren Namen und ihre Taten bekannt zu machen, indem sie mit ihnen angibt oder für Zeugen sorgt, bekommt sie 1 EP. Geht sie dabei ein unnötiges Risiko ein oder tut etwas unnötig dummes um ihren Ruf zu untermauern, gibt es 2 EP. Riskiert sie dabei ihr Leben (zum Beispiel wenn sie damit angibt, den Sohn des Grafen getötet zu haben), bekommt sie 5 EP. *Abkehr:* Wenn man jemand anders die Lorbeeren für eigene Taten ernten läßt.

Pfad der Machtgier Eine Spielfigur sammelt Einfluß um seiner selbst willen, und nicht um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Verdient sie sich einen Gefallen von einer einflußreichen Person, gewinnt Ansehen oder schadet sie dem Ruf eines Rivalen, bekommt die Spielfigur 1 EP. 3 EP gibt es, wenn sie einen Rivalen ruiniert, umbringt oder anders aus dem Verkehr zieht um ihre eigene Stellung zu verbessern. *Abkehr:* Wenn man seine Position und seinen Einfluß aufgibt.

Pfad der Rachsucht Die Spielfigur haßt eine bestimmte Person, Organisation, Spezies oder Kultur. Verletzt die ein Mitglied dieser Gruppe oder einen Bediensteten dieser Person, bekommt sie 1 EP. 2 EP gibt es, wenn sie der Gruppe oder Person einen dauerhaften, kleinen Stich versetzt (ein Mitglied der Organisation/einen Lakaien tötet, ihr Leben durcheinander bringt oder ihren Besitz zerstört). Für jeden empfindlichen Schlag gegen die Gruppe oder Person bekommt die Spielfigur 5 EP. *Abkehr:* Wenn man seinen Feind gehen läßt.
Pfad des Schwurs Die Spielfigur hat sich einem persönlichen Verhaltenskodex verpflichtet. Sie kann zum Beispiel Speisegeboten folgen oder regelmäßig bestimmte Rituale durchführen. Bricht die Spielfigur ihren Schwur ein Abenteuer lang nicht, bekommt sie 1 EP. Verursacht das leichte Nachteile, gibt es 2 EP. Nimmt sie schweres Leid auf sich, um ihren Schwur zu halten, bekommt sie 5 EP. *Abkehr:* Wenn man den Schwur bricht.

Besondere Pfade der Menschen

Pfad der Liebe Die Spielfigur empfindet tiefe Liebe für jemand. Diese Liebe kann freundschaftlich, erotisch oder familiär sein. Es gibt 1 EP für eine Szene mit der Person, die man liebt. Läßt man sich in einer Entscheidung durch sie beeinflussen, bekommt man 2 EP. 5 EP gibt es, wenn die Spielfigur etwas für ihre Liebe opfert oder die geliebte Person vor Schaden schützt. *Abkehr:* Wenn man die geliebte Person verläßt.
Pfad der unerwiderten Liebe Die Spielfigur empfindet tiefe Liebe für jemand, die aber nicht erwidert wird. Für eine durch diese Person beeinflußte Entscheidung bekommt man 1 EP. Für einen Versuch, die Zuneigung dieser Person zu gewinnen, gibt es 2 EP. 5 EP gibt es, wenn die Spielfigur etwas für die Person opfert oder sie vor Leid beschützt. *Abkehr:* Wenn man seine Bestrebungen aufgibt.

Besondere Pfade der Alben

Pfad des Selbst Diese Alben denken nur an sich selbst. Ignorieren sie die Wünsche einer anderen Person zugunsten ihrer eigenen Ziele, bekommen sie 1 EP. 3 EP gibt es, wenn sie jemand aus Eigennutz ignorieren, der sich in einer Notlage befindet. *Abkehr:* Ein Mensch werden. Rettet ein Alb ein Leben, oder zeugt er neues Leben, wird er zu einem Grauen Alb. Alle albischen Pfade und Gaben mit Ausnahme der Gabe des Universalgenies werden unbrauchbar.
Pfad der Ewigen Frage Die Existenz der Illusion Nah hat einen Grund, der über die Täuschung der Spielfigur hinausgeht. Erst wenn sie diesen Grund erkennt, wird die Spielfigur ihren Traum vollständig beherrschen. Der Spieler wählt eine „philosophische Grundfrage“ aus. Gute Beispiele sind „Woran mißt man Heldentum?“ oder „Erkennt man sich selbst besser durch Erfüllung oder durch Verzicht?“. Für eine Situation, die auf die Frage paßt, bekommt die Spielfigur 1 EP. 3 EP gibt es, wenn sie bei der Suche nach der Antwort große Risiken eingeht. *Abkehr:* Wenn man die Antwort auf die ewige Frage findet.
Pfad der Blutlinie Kein Mensch, der heute noch auf Nah lebt, erinnert sich daran, daß Alben einst menschlich waren, doch einige Alben erinnern sich ihrer Wurzeln. Ihre Schwäche ist, daß sie ihre Blutlinie heimlich unterstützen. Für jede Szene mit einem Angehörigen ihrer Blutlinie bekommt die Spielfigur 1 EP. Setzt sie sich zum Vorteil ihrer Blutlinie ein, gibt es 2 EP. Geht sie dabei ein hohes Risiko ein, gibt es 5 EP. *Abkehr:* Wenn man seiner Familie die Wahrheit über seine Abstammung offenbart.

Besondere Pfade der Goblins

Pfad des Leidens Der Goblin hat gelernt zu lieben, beginnt also, Mensch zu werden. Wenn man diesen Pfad beschreitet, kann man auch dem menschlichen Pfad der unerwiderten Liebe folgen. Wird die Spielfigur wegen des Leidens von anderen Goblins beleidigt oder geschnitten, bekommt sie 1 EP. Bringt das Leiden sie in ernsthafte Schwierigkeiten, gibt es 3 EP. *Abkehr:* Vollständige Menschwerdung. Dafür braucht die Spielfigur den Pfad der unerwiderten Liebe. Sobald die Spielfigur ihre Sucht überwindet oder ihre Liebe erwidert wird, verwandelt sie sich in einen Menschen. Die Gabe der Anpassung und alle besonderen Gaben der Goblins bis auf die Gabe der Sucht werden unbrauchbar.

Besondere Pfade der Ratkin

Pfad des Wurfes Die Spielfigur ist in einen Wurf hineingeboren oder hat sich einen gesucht. Für die Verteidigung eines anderen Mitglieds des Wurfs gibt es 1 EP. Geht man dabei große Risiken ein, bekommt man 3 EP. *Abkehr:* Wenn man den Wurf verläßt. *Anmerkung:* Die Spielfigur kann sich jederzeit einen neuen Wurf suchen. Dafür muß sie diesen Pfad erst beenden und sich dann den neuen Wurf wählen. Eine Spielfigur kann immer nur einem Wurf zur Zeit angehören.
Pfad des Schatzes Die Spielfigur behütet ihren Besitz eifersüchtig. Sie fürchtet, er würde sonst bei der erstbesten Gelegenheit gestohlen. Sie bekommt 1 EP, wenn sie kraft ihrer Fertigkeiten ihren Besitz vergrößert, also nichts geschenkt bekommt oder kauft. 2 EP gibt es, wenn die Spielfigur sich ihren Besitz erkämpft. 5 EP bekommt sie, wenn sie ihren Besitz erfolgreich vor Diebstahl schützt. *Abkehr:* Wenn man etwas dauerhaft weggibt, was man besitzt.

Kulturelle Pfade der Maldori

Pfad des Aufständischen Die Spielfigur will die herrschende Klasse, Partei oder Regierung stürzen. Sie bekommt 1 EP, wenn sie offen gegen die Herrscher hetzt oder ein minderes Gesetz bricht. 2 EP gibt es, wenn sie direkt gegen die herrschende Klasse vorgeht. Begibt sie sich in große Gefahr, um den Status Quo zu ändern, bekommt sie 5 EP. *Abkehr:* Wenn man sich von den Herrschern kaufen läßt, um stillzuhalten oder Linientreue zu zeigen.
Pfad des Intriganten eie Spielfigur arbeitet hinter den Kulissen und manipuliert andere, um aus dem Hintergrund die Fäden in der Hand zu halten. Die Spielfigur muß für einen Herrscher arbeiten oder ihn beraten. Wenn sie ihrem Herrscher gegenüber ihren Willen durchsetzt, bekommt sie 1 EP, selbst wenn – gerade wenn! – es um Kleinigkeiten geht. 2 EP gibt es, wenn der Herrscher dem Rat der Spielfigur mehr Gewicht gibt als dem anderer. 5 EP bekommt die Spielfigur, wenn sie ihren Herrscher dazu bekommt, ein Gesetz zu erlassen oder eine Entscheidung zu treffen, die der Spielfigur nützt. *Abkehr:* Wenn man beginnt, selbst und direkt zu herrschen.

Kulturelle Pfade der Zaru

Pfad des Sammlers Die Spielfigur hat den Auftrag, so viele *Zu*-Silben wie möglich zu sammeln. Sie bekommt 1 EP, wenn sie herausfindet, wo es eine Silbe gibt. 3 EP gibt es, wenn sie sich in Gefahr begibt, um einer Silbe habhaft zu werden. *Abkehr:* Wenn man freiwillig ein Wort der Macht weggibt.

Pfad der Gewaltlosigkeit Die Spielfigur hat sich der Gewaltlosigkeit verpflichtet. Für jedes Abenteuer, in dem die Spielfigur keine Gewalt anwendet, bekommt sie 1 EP. 2 EP bekommt sie, wenn sie das in kleinere Schwierigkeiten gebracht hat. 5 EP bekommt sie, wenn sie trotz widriger Umstände keine Gewalt anwendet. *Abkehr:* Wenn man absichtlich eine andere denkende Kreatur verletzt.

Kulturelle Pfade der Ammeniter

Pfad der Familie Die Spielfigur ist einem der mächtigen Handelshäuser Ammenis verpflichtet. Diese Verpflichtung hat viele Vorteile, doch der Preis dafür ist oft persönlicher Natur. Tut die Spielfigur etwas für ihr Haus, bekommt sie 1 EP. 2 EP bekommt sie, wenn das zu ihrem persönlichen Nachteil ist. Riskiert sie dabei Leib und Leben oder ihren eigenen Ruf oder ihren eigenen Reichtum, bekommt sie 5 EP. *Abkehr:* Wenn man gegen die Interessen der Familie handelt.
Pfad des Unterdrückers Die Spielfigur unterdrückt Leute oder betreibt Sklaverei – entweder direkt oder im Auftrag ihrer Herren. Zwingt sie jemand, etwas gegen den eigenen Willen zu tun, bekommt sie 1 EP. 3 EP gibt es, wenn die Spielfigur jemand zu etwas bewegt, was dieser Person selbst Leid oder Schmerz bereitet. *Abkehr:* Wenn man jemand befreit, den man selbst besitzt oder verwaltet.

Kulturelle Pfade der Khaleaner

Pfad der Stammeszugehörigkeit Die Stammeszugehörigkeit ist wichtig für das Selbstverständnis der Spielfigur. Wenn sie etwas für ihren Stamm tut, bekommt sie 1 EP. 2 EP gibt es, wenn sie ihren Stamm verteidigt oder unterstützt, obwohl sie sich damit selbst in Schwierigkeiten bringt. Riskiert die Spielfigur ihr Leben für ihren Stamm, bekommt sie 5 EP. *Abkehr:* Wenn man die Stammesgemeinschaft verläßt.
Pfad der Waise Die Spielfigur ist stammeslos. Der Stamm hat sich in der Grünen Welt verloren oder ist im Krieg gegen Ammeni vernichtet worden. Die Spielfigur will den Namen ihres Stammes weitertragen. Erzählt sie eine Geschichte über ihren Stamm, bekommt sie 1 EP. 2 EP gibt es, wenn sie den Ruf ihres Stammes oder die Grenzen ihres Landes mit Worten oder Taten verteidigt. Findet die Spielfigur eine neue Sage über ihren Stamm, bekommt sie 5 EP. *Abkehr:* Wenn man Mitglied eines anderen Stammes wird.

Kulturelle Pfade der Qek

Pfad des Geistwanderers Die Spielfigur interessiert sich sehr für eine Welt, die sie mit ihrem Körper nicht bereisen kann. Es gibt 1 EP für die Benutzung einer Droge, die die Wahrnehmung verändert. 3 EP gibt es, wenn Geist und Körper der Spielfigur sich trennen. *Abkehr:* Wenn man eine Gelegenheit ausschlägt, eine Situation aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten.
Pfad des Totenjägers Die Spielfigur hat eine besondere Rolle in der Gesellschaft Qeks. Sie beschäftigt sich mit Zamani, um sicherzustellen, daß sie ihre ewige Ruhe finden. Sie lernen die schwarze Magie der Totenbeschwörer, um jene mit deren Mitteln zu schlagen. Die Spielfigur bekommt für eine Szene mit einem Zamani 1 EP. Sie bekommt 2 EP, wenn sie einem Zamani den endgültigen Tod schenkt. 5 EP gibt es, wenn sie einen Walozi besiegt, der Zamani beschwört. *Abkehr:* Wenn man einen Zamani beschwört.

Kulturelle Pfade der Oraniden

Pfad des Tierbruders Der Oranide ist mit seinem Reittier besonders verbunden und schätzt es höher als Freunde und Verbündete; für ihn gehört es zur Familie wie ein Bruder oder eine Schwester. Er bekommt 1 EP, wenn er zugunsten seines Tieres auf die Hilfe oder Unterstützung von anderen Menschen verzichtet, und 3EP wenn er die Sicherheit seines Tieres über seine eigene stell. *Abkehr:* Wenn er sein Tier im Stich läßt.
Pfad der Matrone Die Oranidin ist das Oberhaupt einer Sippe. Sie bekommt 1EP, wenn sie den Wohlstand ihrer Sippe fördert, 2EP, wenn sie dies unter eigenen Verlusten tut und 5, wenn sie ihre Sippe siegreich aus einer Fehde führt. *Abkehr:* Wenn sie ihre Position als Matrone aufgibt.

Beispielnamen und -konzepte

Maldor

Frauen	Männer
Laura	Carlos
Juanita	Michele
Rosamunda	Pedro
Selda	Porfirio
Josefina	Victor
Cristina	Francisco
Beatriz	Montserrat
Ester	Tamim
Zoe	Alejo
Ana	Reinaldo
Isadora	Saul

- Ein Bauer im Infanteriedienst
- Ein Ratkin, der die verlassenen Ruinen erforscht
- Eine zurückgezogen lebende albische Magierin
- Ein Ritter, der das maldorische Volk einen will
- Die Gemahlin eines Prinzen, die zum eigenen Vorteil intrigiert und spioniert

Zaru

Frauen	Männer
Sabit	Adad
Delondra	Damuzi
Atutu	Enki
Lugalbanda	Nergal
Nisaba	Zusudra
Parmida	Shullat
Jasmin	Ardumanish
Kiana	Thuxra
Omid	Thuxra
Fiza	Vindarna
Houri	Kuru

- Ein Widerstandskämpfer, als Sklave getarnt
- Ein Volksverräter, der Fremde das Mysterium von Zu lehrt
- Ein pazifistischer Flüchtling in einem anderen Land
- Ein mit Zaru befreundeter Ratkin, der einem ihrer Ältesten etwas schuldet

Ammeni

Frauen	Männer
Helene	Kaarlo
Galatea	Philippe
Shalott	Amoux
Celie	Onfroi
Arleta	Cador
Eugenia	Edmund
Sidonie	Owain
Rohais	Montaigu
Rubina	D'Anton
Elete	Toussnint
Ysabel	Duval

- Der Sproß eines Handelshauses
- Eine Giftmischerin, die sich in einen Sklaven verliebt hat
- Ein Ratkin, der wie Robin Hood die Ammeniter bestiehlt, um den Zaru zu helfen
- Ein Spion im Dienst eines der Handelshäuser – vielleicht sogar ein Doppelagent

Khale

Frauen	Männer
Meveen	Pwyll
Isolde	Nevins
Elsha	Bowdyn
Aphria	Gwawl
Evelina	Aoungus
Moyna	Morvyn
Deirdre	Dwayne
Jennifer	Kelvin
Wynne	Keaghan
Yseult	Brasil
Africa	Cathair

- Ein verstoßener Stammeskrieger
- Ein geschichtentrunkener Barde auf der Suche nach neuen Legenden
- Ein verirrter Ratkin, der in einen Stamm aufgenommen wurde
- Eine stammeslose Piratin

Qek

Frauen	Männer
Atzi	Ahexotl
Centehua	Camaxtli
Chantica	Cocoza
Cusi	Tangaxoan
Itzel	Mutex
Ixchell	Hobnil
Malinche	Huemac
Mutztli	Itzcoatl
Nuhtalu	Maxtla
Occlo	Guacra
Quispe	Ocelopan

- Eine Monsterjägerin aus dem Dschungel
- Ein albischer Wanderer
- Ein kräftiger Fischer vom ungezähmten Grenzmeer

- Ein schüchterner Walozi auf der Suche nach Wissen
- Eine Kriegerin, deren Familie von Juwelendieben ermordet wurde
- Ein wilder, affenähnlicher Goblin

Oran

Frauen	Männer
Edel	Stipe
Mela	Tolwin
Rike	Erk
Larén	Penk
Enna	Lodan
Hedda	Riklas
Pine	Ipa
Virma	Orman
Tarla	Horensa
Ette	Lorin
Melle	Matiz

- Die Tochter einer Matrone, die sich zwischen der Liebe zu ihrem Mann und ihrer Leidenschaft für Pferde entscheiden muß
- Ein Steppenreiter, der bei einer Wette seine Herde verloren hat
- Ein Goblinbarbar, der unter Wildpferden aufwuchs
- Ein Oranide auf der Jagd nach ammenitischen Pferdedieben
- Eine Oranidin in diplomatischer Mission

Beispielfiguren

Violet, die junge Stammeskriegerin

Name	Violet (Spielbeginn)		
Konzept	Abenteuerlustige Speerkämpferin		
Spezies	Mensch		
Kultur	Khale		
Geschlecht	weiblich		
Anmerkungen	Violet ist ausgezogen, um ihrem Stamm zu beweisen, daß eine Frau ebensogut kämpfen kann wie ein Mann.		
Steigerungen	5		
Reserven	Elan 4	Instinkt 5	Scharfsinn 3
Fertigkeiten	vortrefflich (2)	Reaktion (I), Speerkampf (E), Guerillakampf (I)	
	geübt (1)	Wille (S), Zielen (I), Musizieren (I), Heimlichkeit (I), Athletik (E)	
	laienhaft (0)	Ausdauer (E), Wildniskunde (S), Baumwandern (I),Erste Hilfe (I)	
Gaben	Gabe der Spezialisierung (Kampf gegen Männer)		
Pfade	Pfad des Blutrauschs, Pfad des Mitgefühls		

Oliphant, der verliebte Goblin

Name	Oliphant		
Konzept	Verliebter junger Goblin		
Spezies	Goblin		
Kultur	Maldor		
Geschlecht	mehrgeschlechtlich, wirkt männlich		
Anmerkungen	Oliphant war ein zerstörerischer, aber gutmütiger Goblin, als er nach Khale kam. Dann begegnete er Violet, seiner Kriegerkönigin, der er mit Leib und Seele verfallen ist.		
Steigerungen	5		
Reserven	Elan 7	Instinkt 2	Scharfsinn 2
Fertigkeiten	vortrefflich(2)	Wille (S), Anpassung (E)	
	geübt (1)	Reaktion (I), Wahrheit erkennen (S), Beherrschung (S), Wandlung (I), Verzauberung (I), Rituale (E)	
	laienhaft(0)	Ausdauer (E), Vernichtung (E), Plündern (I), Schnorren (I)	
Gaben	Gabe der Sucht (Dinge zerstören), Gabe der Anpassung, Gabe der Körperbewaffnung (+1 Rüstung beim Raufen), 3-Säulen-Magie: Leben Formen		
Pfade	Pfad des Leidens (Violet)		

Violet (mit einiger Erfahrung)

Name	Violet		
Konzept	Rachsüchtige Walküre		
Spezies	Mensch		
Kultur	Khale		
Geschlecht	weiblich		
Anmerkungen	Violet verließ ihren Stamm auf der Suche nach einer besseren Welt. Zusammen mit Oliphant, ihrem besten Freund, durchwandert sie Nah, um Unrecht aufzudecken und blutige Gerechtigkeit zu verbreiten.		
Steigerungen	25		
Reserven	Elan 6	Instinkt 6	Scharfsinn 3
Fertigkeiten	meisterlich (3)	Speerkampf (E)	
	vortrefflich (2)	Reaktion (I), Guerillakampf (I), Heimlichkeit (I), Erste Hilfe (I)	
	geübt (1)	Ausdauer (E), Wille (S), Zielen (I), Musizieren (I), Savoir-Faire (I), Athletik (E), Wildniskunde (S)	
	laienhaft (0)	Baumwandern (I)	
Gaben	Gabe der Spezialisierung (Kampf gegen Männer), Gabe des mächtigen Schlags, Gabe der Kampferfahrung, Gabe der Verstärkung (x2) (Ihr Speer Yonischaft verursacht +2 Schaden gegen Männer. Außerdem bekommt sie einen Bonus von +2, wenn sie einen Angriff gegen Oliphant mit Reaktion abwehrt).		
Pfade	Pfad des Blutrauschs, Pfad des Mitgefühls		

Oliphant, noch immer von Liebe getrieben

Name	Oliphant
Konzept	Magiebegabter Goblin mit gebrochenem Herzen
Spezies	Goblin, wird Mensch
Kultur	Maldor
Geschlecht	männlich
Anmerkungen	Oliphant liebt Veränderung und Verwandlung und ist auf der Suche nach dem Geheimnis des Mondsilbers. Er ist unglücklich in Violet verliebt, die den Goblin sehr nett findet.
Steigerungen	25

Reserven	Elan 7	Instinkt 3	Scharfsinn 3
Fertigkeiten	meisterlich (3)	Wandlung (I), Anpassung (E)	
	vortrefflich (2)	Wille (S), Verzauberung (I), Wahrheit erkennen (S)	
	geübt (1)	Ausdauer (E), Reaktion (I), Beherrschung (S), Raufen (E), Rituale (E), Sprengstoffe (S), Vernichtung (E), Diebstahl (I)	
Gaben	Gabe der Sucht (Dinge kaputtmachen), Gabe der Anpassung, Gabe der Körperbewaffnung (+2 im Kampf gegen Ammeniter), Drei-Säulen-Magie: Leben formen, Gabe der ungesehenen Hand, Andere Stärken, Gabe der magischen Ausweitung		
Pfade	Pfad des Leidens (Violet), Pfad der unerwiderten Liebe (Violet)		

Magie, Zauberei und Hexerei

Die Drei-Säulen-Magie

In der Blütezeit des maldorischen Kaiserreichs galt die Drei-Säulen-Magie als Zauberkunst der Gelehrten und Weisen, sie wurde an Schulen und Universitäten gelehrt. Wie viele mystische Philosophien beschäftigt sich die Drei-Säulen-Magie mit der Verbindung von Körper, Geist und Seele oder Elan, Instinkt und Scharfsinn.

Jeder dieser Aspekte hat zwei Ausprägungen, den Tagfokus und den Nachtfokus. Der Tagfokus ist immer die positive Ausprägung eines Aspektes und früher wurden Schüler in der Regel erst dann in einem Nachtfokus unterwiesen, wenn ihre Lehrer überzeugt waren, daß sie den entsprechenden Tagfokus sicher beherrschten. Heute existieren keine Akademien mehr und das Wissen wird „aus dritter Hand“ weitergegeben, daher ist der Unterricht nicht mehr so formal und häufig werden Nachtfoki schneller gelehrt. Heute heißt es, die Nachtfoki seien böse – früher hieße es, man könne sie eher für Böses einsetzen. Dieser feine Unterschied ist aber mit dem Untergang des Reiches in Vergessenheit geraten.

Die Foki der Drei-Säulen-Magie

Aspekt	Tag	Nacht
Elan	Erschaffung	Vernichtung
Instinkt	Verzauberung	Wandlung
Scharfsinn	Hellsicht	Beherrschung

Erschaffung und Vernichtung sind die einfachsten Foki. Mit ihnen wird Materie geschaffen oder zerstört. Verzauberung verbessert Dinge. Wandlung verändert, bricht Identitäten und baut sie neu auf. Hellsicht dient der Erkenntnis. Beherrschung vernebelt den Geist anderer und verbirgt die Wahrheit.

Gesetze

Für die Drei-Säulen-Magie gelten bestimmte Bedingungen, die man nur durch die Kenntnis gewisser Gaben umgehen kann:

- Das Ziel eines magischen Effekts ist entweder der Zauberwirker oder jemand oder etwas, das er berührt.
- Ein magischer Effekt wirkt immer nur auf ein Ziel.
- Ein magischer Effekt wirkt entweder augenblicklich oder für eine Stunde. Ausnahme ist Vernichtung. Die wirkt zwar umgehend, aber der Schaden bleibt dauerhaft bestehen.
- Ein Ziel kann sich einem magischen Effekt widersetzen. Üblicherweise macht man das mit einer Probe auf Wille gegen die Fertigkeit, die der Zauberwirker einsetzt.

Fertigkeiten

Eine Meisterin der Magie (FS)

Erschaffung (Elan) Die Spielfigur kann eine Handvoll eines der Elemente Feuer, Wasser, Erde oder Luft, aus dem Nichts erschaffen.

Vernichtung (Elan) Die Spielfigur verursacht bei ihrem Ziel Schaden in Höhe des Erfolgsgrades ihrer Probe. Der genaue Effekt ist Sache des Spielers, aber egal ob es sich um einen telekinetischen Würgegriff oder ein magisches Feuer handelt – der Angriff ist ganz klar magischer Natur.

Verzauberung (Instinkt) Die Spielfigur kann anderen Personen Bonuswürfel für deren Proben verschaffen. Bei einer Probe gegen die Fertigkeit der anderen Spielfigur bekommt diese Bonuswürfel in Höhe des Erfolgsgrades. Mißlingt die Probe auf Verzauberung, bekommt das Ziel einen Strafwürfel.

Wandlung (Instinkt) Die Spielfigur kann bei ihrem Ziel Punkte in Höhe ihres Erfolgsgrades von einer Reserve auf die andere verschieben.

Hellsicht (Scharfsinn) Die Spielfigur kann magische Auren von Personen oder Dingen sehen, wenn sie sie berührt. Sie kann die grobe Stimmung und Einstellung von Personen und Tieren spüren.

Beherrschung (Scharfsinn) Die Spielfigur kann einem Ziel seinen Willen aufzwingen. Das bekommt aber mit, was geschieht.

Gaben

Gabe der ungesehenen Hand Normalerweise muß eine Spielfigur ihr Ziel berühren, um es zu verzaubern. Mit dieser Gabe kann sie ein Ziel in ihrem Sichtfeld verzaubern. Anders gesagt, kann die Spielfigur alles verzaubern, was sie mit eigenen Augen sieht. *Kosten:* 1 Punkt aus der entsprechenden Reserve.

Gabe des ungesehenen Armes Die Spielfigur kann Objekte durch Geisteskraft bewegen. Telekinese ist nicht so stark und auch nicht so genau wie ein Arm aus Fleisch und Blut; deshalb gibt es auf alle Probe, die mit Telekinese eingesetzt werden, einen Strafwürfel. Dieser kann aber durch einen Punkt aus der entsprechenden Reserve ausgeglichen werden. *Kosten:* 1 Elan. *Vorbedingung:* Gabe der ungesehenen Hand.

Gabe der magischen Ausweitung
Normalerweise kann man Magie nur auf sich oder ein berührtes Ziel wirken. Mit dieser Gabe weitet man die Magie auf weitere Ziele aus. Dafür muß man Punkte aus der entsprechenden Reserve ausgeben:
Kosten:

- Eine kleine Gruppe von Zielen (bis zu 5) kann für einen Punkt verzaubert werden.
- Für eine größere Gruppe (nicht mehr als 25 Ziele) muß man drei Punkte ausgeben.
- Für eine Menschenmenge (bis zu 100 Ziele) sind sechs Punkte nötig.
- Für eine große Horde (alle Personen in Sichtweite) braucht man 10 Punkte.

Gabe der magischen Fortdauer
Magie wirkt eigentlich nicht länger als eine Stunde. Mit dieser Gabe kann man die Wirkung von Magie mit Punkten aus der entsprechenden Reserve verlängern.
Kosten:

- Für einen Punkt verlängert sich die Zeitdauer bis zum nächsten Sonnenuntergang. Wird nachts gezaubert, verlängert sie sich bis zum nächsten Sonnenaufgang.
- Für drei Punkte verlängert sich die Dauer bis zum Beginn der nächsten Mondphase (Ende der Woche).
- Für sechs Punkte verlängert sich die Dauer bis zur nächsten Sonnenfinsternis (dem Monatsende).
- Für 10 Punkte verlängert sich die Wirkungsdauer bis zum Ende des laufenden Sonnenzyklus (der nächsten Sonnenwende).

Gabe der magischen Kraft Die Spielfigur kann den Erfolgsgrad einer erfolgreichen Probe auf eine ihrer magischen Fertigkeiten um 1 erhöhen. Trotzdem ist das Endergebnis immer noch durch die Ergebnisspanne begrenzt. *Kosten:* Ein Punkt aus der passenden Reserve.

Gabe der magischen Korrespondenz. Wenn die Spielfigur einen Gegenstand des Ziels ihrer Zauber besitzt, bekommt sie einen Bonuswürfel auf ihre Probe.

Gaben der Erschaffer

Erschaffung und Vernichtung

Vielleicht fragt jemand, warum man nicht einfach einen Felsbrocken über dem Kopf seines Gegner erschafft, der ihn dann erschlägt, anstatt Vernichtung zu lernen. Das ist natürlich möglich. Allerdings sind ein paar Rahmenbedingungen zu beachten. Erstens kann das Opfer eine Probe auf Reaktion machen, wenn sie mitbekommt, daß gezaubert wird. In dieser Fertigkeit ist sie vielleicht besser als in Wille. Außerdem wird der Schaden ermittelt, indem man die Erfolgsgrade der Probe auf Erschaffen mit der Menge Elan multipliziert, die man für „Masse erschaffen“ einsetzt. Ohne „Masse erschaffen“ reicht die erzeugte Menge Material nicht aus, um irgendjemand ernsthaft zu verletzen.

Materialien erschaffen Die Spielfigur kann beliebige „reine“ Materialien erschaffen. Die Idee eines „reinen“ Materials ist hier naiv-naturalistisch. Bestimmte Legierungen und andere Dinge wie Holz gelten im Sinne dieser Gabe als rein. Man kann aber verschiedene Materialien wie Holz und Metall nicht gleichzeitig erschaffen,

Masse erschaffen Die Spielfigur kann eine größere Menge Material erschaffen. Für einen Punkt Elan kann man etwa 1 Kubikfuß Volumen (das entspricht 28 Litern) in einer einfachen Form (Wand, Kugel, Würfel) erschafffen. *Kosten:* 1 Elan oder mehr. *Anmerkung:* Für 1 Punkt bekommt man 1 Kubikfuß, für 2 Punkte 2×2×2=8 Kubikfuß, für 3 Punkte 3×3×3=27 Kubikfuß und so weiter.

Gaben der Vernichter

Das Innerste zerstören Statt Schaden in Höhe ihres Erfolgsgrades zu verursachen, kann die Spielfigur ebensoviele Punkte in einer passenden Reserve vernichten. Diese bekommt das Opfer ganz normal wieder, wenn sie ihre Reserven auffrischt.

Schwerer Schaden Der mit Vernichtung verursachte Schaden kann erhöht werden. Er entspricht dann dem Erfolgsgrad der Probe, der mit der eingesetzten Elan multipliziert wird. *Kosten:* Mindestens 2 Elan.

Gaben der Verzauberer

Andere stärken Die Spielfigur kann mit Punkten aus ihren Reserven für andere Spielfiguren Bonuswürfel kaufen oder deren Gaben aktivieren. Dabei gelten die normalen Beschränkungen. Für jede Probe kann man noch immer nur einen Bonuswürfel mit Reserven kaufen, außer das Ziel hat eine Gabe, die mehr zuläßt.

Stärkeschub Konzentriert die Spielfigur sich fest auf die Handlung einer anderen, können alle Würfel in der Probe zu Bonuswürfeln werden. Für jeden Würfel, der eine 0 ergibt, gibt es einen Bonuswürfel. Für jede 0 auf den Bonuswürfeln auch. *Kosten:* 1 Instinkt und ein Punkt aus der Reserve der Fertigkeit, mit der die Probe gemacht wird.

Gaben der Wandler

Zauberhandwerk Die Spielfigur kann handwerkliche oder künstlerische Aufgaben durch ihre Magie unterstürzen und so im Handumdrehen erledigen. Dafür wird erst eine Probe auf die benutzte Fertigkeit gemacht, deren Erfolgsgrad die Anzahl der Bonuswürfel für die Probe auf Wandlung bestimmt. *Kosten:* 1 Instinkt.

Leben formen
Die Spielfigur kann ihr Ziel in ein anderes Lebewesen verwandeln und dabei seine Reserven beliebig umverteilen. *Kosten*: mindestens 2 Instinkt. Für je einen Punkt kann man zusätzlich einen der folgenden Effekte kaufen:

- Die Größe des Ziels wird verdoppelt oder halbiert. Spielwerte werden dadurch nicht verändert.
- Die Werte von zwei Fertigkeiten werden getauscht. Wenn man die beste Fertigkeit des Ziels tauschen will, muß man sie nicht explizit benennen.
- Das Ziel bekommt einen Bonus von +1 oder +2 für eine Waffe oder Rüstung. Für jede Variante hiervon muß man gesondert Instinkt ausgeben.
- Das Ziel bekommt eine neue Gabe.

Ein Wandler führt ein erfolgreiches Experiment durch (FS)

Kosten: Grundkosten in Höhe von 2 Instinkt plus die Kosten für die gewünschten Veränderungen.

Gaben der Hellseher

Hellsicht Die Spielfigur kennt die Antwort auf jede Frage, die ihr gestellt wird. Die Klarheit der Antwort hängt vom Erfolgsgrad der Probe auf Hellsicht ab. *Kosten:* 1 Scharfsinn.

Gegner durchschauen Die Spielfigur kann Spielwerte eines Zieles in Erfahrung bringen: Den genauen Wert einer Reserve, die beste Fertigkeit, den Wert der besten Fertigkeit oder eine bestimmte Fertigkeit und deren Wert. Für jeden Punkt Scharfsinn erfährt man eins dieser Details.

Gaben der Beherrscher

Die sanfte Hand Die Spielfigur kann Beherrschung einsetzen, ohne daß ihr Ziel die Manipulation bemerkt. *Kosten:* 1 Scharfsinn.

Sinne verändern Die Spielfigur kann die Sinneswahrnehmungen ihres Ziels für die Dauer einer Szene verändern. *Kosten:* Pro Szene 1 Scharfsinn.

Neue Gaben

Während des Spiels kann es sein, daß ein Spieler oder der Spielleiter die Möglichkeiten der Magie erweitern wollen. Mit den vorliegenden Regeln kann man zum Beispiel nur leblose Materie erschaffen. Was aber, wenn ein Zauberer für gewisse Zeit ein lebendes Wesen erschaffen will? Der Spielleiter und der Spieler können gemeinsam die Möglichkeiten der Magie durch neue Gaben erweitern. Dafür

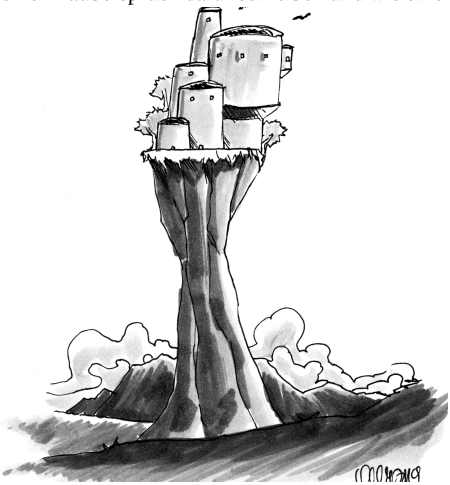
muß der Spielleiter entscheiden, ob diese neue Art der Magie in seiner Kampagne zugelassen wird und was sie kosten sollen. Dementsprechend können neue Gaben entwickelt werden. Ein Beispiel für eine Gabe, mit der man Leben schaffen kann, sieht so aus:

Erschaffung: Leben erschaffen Die Spielfigur kann ein Lebewesen aus dem Nichts erschaffen. Dieses Wesen hat so viele Steigerungen, wie Elan über die Grundkosten hinaus ausgegeben wird. Zusätzlich stehen Steigerungen in Höhe des Erfolgsgrades der Probe auf Erschaffen zur Verfügung. *Kosten:* 2 Elan oder mehr.

Um eine neue Gabe der Drei-Säulen-Magie zu lernen, muß die Spielfigur entweder lange forschen oder eine Quelle finden, aus der man sie lernen kann.

Zaubersprüche

Zaubersprüche sind fest definierte Anwendungen der Drei-Säulen-Magie, die sich die Spieler oder der Spielleiter ausdenken. Will eine Spielfigur einen magischen Effekt immer wieder wirken, kann sie einen Zauberspruch dafür schreiben und wie eine Gabe lernen.



Ist dies die Akademie? (FS)

Dadurch sinken die Kosten für diesen Zauber um einen Punkt. Will man die Kosten weiter senken, kann man den Zauberspruch mehrmals als Gabe nehmen. Selbstentwickelte Zaubersprüche können nur Gaben beinhalten, die man selbst kennt.

Man kann Zaubersprüche erlernen, die Gaben beinhalten, die man selbst nicht beherrscht. Diese Variante eignet sich besonders für Spielfiguren die zwar einige magische Fertigkeiten beherrschen sollen, aber keine reinen Magier sind.

Benötigt ein Zauberspruch mehrere Proben, würfelt man sie nacheinander und beginnt bei der niedrigsten Fertigkeit. Alle diese Proben müssen gelingen. Erfolgreiche Proben ergeben Bonuswürfel in Höhe des Erfolgsgrades für die folgende Probe.

Beispielzauber

Zauberschwert (Erschaffung/Wandlung) In der Hand des Zauberers erscheint ein Schwert aus gutem Stahl. Der Zauberwirker kann eine Probe auf Grobhandwerk machen. Der Erfolgsgrad in dieser Probe bestimmt die Bonuswürfel für diesen Zauber. Das Schwert verschwindet nach einer Stunde.

Kosten

- Erschaffung: Materialien erschaffen: 1 Elan.
- Wandlung: Zauberhandwerk: 1 Instinkt.
- Gesamtkosten: 1 Elan + 1 Instinkt -1 = 1 Elan oder 1 Instinkt.

Erschüttern (Vernichtung) Der Zauberer kann bei allen Personen in seinem Sichtfeld die Reserven erschöpfen. Die Reserven der Opfer verlieren Punkte in doppelter Höhe des Erfolgsgrades in der Probe auf Vernichtung.

Kosten

- Geheimnis der ungesehenen Hand: 1 Elan.
- Vernichtung: Das Innerste zerstören: 1 Elan.
- Vernichtung: Schwerer Schaden – doppelter Erfolgsgrad: 2 Elan.
- Gesamtkosten: 1 + 1 + 2 -1 = 3 Elan.

Unsichtbarkeit (Beherrschung) Das Ziel dieses Zaubers wird für Personen in seiner Umgebung unsichtbar. Hunde und andere Wesen, die sich eher auf ihren Geruchssinn verlassen, werden von diesem Zauber höchstens etwas verwirrt.

Kosten

- Gabe der magischen Ausweitung (große Gruppe) : 2 Scharfsinn.
- Gabe der sanften Hand: 1 Scharfsinn.
- Sinne verändern (Sicht): 1 Scharfsinn.
- Gesamtkosten: 2 + 1 + 1 -1 = 3 Scharfsinn.

Fluch des Werwolfs (Wandlung) Bis zur nächsten Sonnenfinsternis verwandelt sich das Ziel dieses Zauberspruchs in eine aufrecht gehende wölfische Bestie. Punkte in Scharfsinn werden bis auf einen Punkt zu gleichen Teilen auf Elan und Instinkt umverteilt. Die beste Fertigkeit des Ziels wird mit Raufen vertauscht, die zweitbeste mit Athletik. Dem Ziel wachsen Klauen, die als Waffe +1 gegen weiche Dinge wie Fleisch, Kleidung und Leder gelten. Man muß das Ziel berühren, damit der Fluch wirkt.

Kosten

- Gabe der magischen Fortdauer (nächste Sonnenfinsternis): 6 Instinkt.
- Wandlung: Lebendes Formen: 1 Punkt Instinkt Grundkosten + 2 für den Tausch der Fertigkeiten und +1 für die Klauen: 4 Instinkt.
- Gesamtkosten: 6 + 4 -1 = 9 Instinkt.

Zu – Die Sprache, die die Welt zerbrach

Ursprünglich wirkte die Magie von Zu immer, wenn man die Sprache benutzte. Wer etwas beschrieb, ließ es Wahrheit werden; jeder Befehl wurde befolgt und wünschte man, daß sich etwas änderte, blieb es nicht so wie es war. Durch Haneschs letzten Gesang änderte sich Zu: Er sammelte die gesamte Magie von Zu in sich und erschuf sich so als der „Erste Mensch“ neu. Die Sprache wurde dadurch verwandelt und die Zaru verloren ihre Macht.

Hanesch starb an jenem Tag, doch die Macht von Zu blieb in der Welt, wenn auch für immer gewandelt. Den einzelnen Silben wohnt weiterhin die alte Macht inne, doch nur eine Person kann zur gleichen Zeit die Magie einer Silbe benutzen. Jeder kann die Sprache der Schöpfung lernen, aber man muß einzelne Silben meistern, um mit ihnen wie in alter Zeit seinen Wünschen Form zu geben. Um die Kontrolle über diese Silben kämpfen die Priester der Zaru, die ausgestoßenen Rebellen und machtgierige Fremde.

Zu setzt sich aus Silben zusammen, die je eine allgemeine Bedeutung haben. Es gibt keine mehrsilbigen Worte, komplexe Zusammenhänge werden durch zusammengesetzte Silben beschrieben. Je nach Tonlage hat eine Silbe verschiedene Bedeutungen:

- Normal betont steht die Silbe für ein Substantiv
- In hoher Tonlage steht sie für das entsprechende Verb
- Unbetont steht die Silbe für einen Modifikator, der wie ein Adjektiv benutzt wird

Jede Silbe steht, wie schon ewähnt, für einen allgemeinen Begriff. Es gibt keine Silbe für „Tiger", dieses Wort würde man aus den Silben „Klinge-Zahn-Jäger-Tier" bilden. Wenn man sich Silben ausdenkt, sollte man das jeweilige Wort auf seine ursprünglichen Konzepte herunterbrechen, um die verwendeten Silben zu finden. Wenn ein Wort nicht genauer spezifiziert wird, dann ergibt sich die konkrete Bedeutung aus dem jeweiligen Zusammenhang. In einem Wald steht „Tier" für eins, das im Wald lebt. In einer Schlangengrube steht die gleiche Silbe mit Sicherheit für eine Schlange. In einem Gespräch mit einem Bauern steht „Klinge" für etwas anderes als wenn man mit einem Jäger spricht. Im ersten Fall ist es eine Sichel oder Sense und im zweiten wahrscheinlich ein Jagdmesser.

Eine Silbe unterscheidet sich von allen anderen: „Zu". „Zu" steht für Zustimmung. Ursprünglich gab es keine gegenteilige Silbe – auf Zu kann man nicht „nein" sagen. Wahre Zaru widersprechen nie. Eher schweigen sie, wenn sie nicht zustimmen können. Durch den ersten Mord hat sich das geändert. Der Mörder, der Vernichter, konnte die Silbe „zu" nicht mehr sprechen. Stattdessen sagt er „uz", die Silbe für Ablehnung und Vernichtung. Niemand kann gleichzeitig „zu" und „uz" zu sagen.

Jede Silbe hat, abhängig von der Tonhöhe, drei Bedeutungen. Pronomen ergeben sich aus dem Zusammenhang oder werden durch Gesten ergänzt. Sätze bilden sich durch die Kombination mehrerer Silben, wobei der Satztyp von der letzten Silbe abhängt: Ist es ein Substantiv, dann ist der Satz eine Feststellung; ist es ein Verb, ist er ein Befehl. Ein Befehl, den man an sich selbst richtet, ist eine Absichtserklärung, Sätze, die auf einen Modifikator enden, drücken die Hoffnung auf Änderung aus: „Ich wünschte, es wäre/würde…"

Die Macht von Zu

Wer die Gabe von Zu oder die Gabe von Uz beherrscht, kann Silben der Sprache Zu als Worte der Macht benutzen, um entsprechend der drei Bedeutungen einer Silbe die Welt zu formen:
Mit Substantiven erschafft man etwas; ist es lebendig, so steht es nicht unter der Kontrolle des Sprechers. Für diesen Effekt reicht eine Probe auf Zu, auf die man einen Strafwürfel bekommt, wenn die Umgebung für das Erschaffene unnatürlich ist. Gibt es Zeugen für diesen Vorgang, können sie versuchen, den Sprecher an der Veränderung der Welt zu hindern, dann wird statt der einfachen Probe ein einfacher Konflikt Zu gegen Wille ausgewürfelt. Das erschaffene Ding erscheint in der Nähe des Sprechers, Details die das Wort der Macht nicht bestimmt, liegen im Ermessen des Spielleiters. *Kosten:* 1 Scharfsinn
Mit Verben zwingt die Spielfigur einer anderen Person ihren Willen auf. Dafür reicht ein einfacher Konflikt Zu gegen Wille; allerdings basiert Wille für diese Probe auf Instinkt. Nur Lebewesen, die die Silbe hören, können so beeinflusst werden; unmöglichen Befehlen müssen sie nicht folgen. *Kosten:* 1 Instinkt.

Beispiel

Jörgs Charakter spricht die Silben „heimlich-Tier". Ein Tier, das schleichen kann wird erscheinen. Um was für ein Tier es sich handelt – eine Katze, eine Eule oder ein anderes Tier – entscheidet der Spielleiter.

Modifikatoren verändern die Umwelt oder bestimmte Handlungen. Anders als Verben wirken Modifikatoren gegen belebte und unbelebte Ziele, die sich im Sichtbereich des Sprechers befinden müssen. Alles was beeinflußt werden soll, muß etwas tun – und sei es der Wind, der weht. Bei unbelebten Zielen reicht eine einfache Probe auf Zu, bei lebenden Zielen ist es ein einfacher Konflikt Zu gegen Wille. Strafwürfel gibt es zum Beispiel, wenn man versucht, Naturgewalten zu beeinflussen. Abhängig davon, wie ein Modifikator wirkt, bekommt ein Opfer Bonus- oder Strafwürfel in Höhe des Erfolgsgrades der Probe auf Zu. *Kosten:* 1 Elan

Beispiel

Später befiehlt die Spielfigur einem Feind „Brenne!". Da der aber nicht von sich aus in Flammen aufgehen kann, ist dieser Befehl wirkungslos. Gäbe es ein Feuer in der Nähe, würde der Befehl wirken.

Beispiele

Wenn ein Bote läuft, und der Sprecher „schnell" sagt, bekommt er Bonuswürfel für das Laufen. Wenn ein Gegner sich am Rand einer Klippe festhält und der Sprecher zum Wind „schnell" sagt, wird der Wind schneller wehen. Dadurch bekommt der Gegner dann Strafwürfel auf die Proben, die er machen muß, um nicht abzustürzen.

	Beispielsilben	
Substantiv	**Verb**	**Modifikator**
Klinge	schneiden	scharf
Zahn	essen	satt
Mord	morden	mordlüstern
Jäger	verfolgen	heimlich
Hunger	hungern	hungrig
Leben	gebären	lebendig
Schild	schützen	geschützt
Hand	greifen	geschickt
Sprung	springen	federnd
Vergessen	vergessen	unbekannt
Atem	atmen	atmend
Klang	singen	klingend
Eis	kühlen	kalt
Fieber	schwitzen	krank
Leere	leeren	hohl
Straße	reisen	unstet
Haus	niederlassen	seßhaft
Sonne	strahlen	hell
Gewicht	hinunterziehen	schwer
Getränk	trinken	feucht
Liebe	lieben	liebevoll
Glocke	dröhnen	laut
Wind	wehen	stürmisch
Wasser	fließen	weich
Bambus	biegen	biegsam
Quelle	sprudeln	klar
Wahnsinn	wüten	irre

Der Diebstahl von Zu

Benutzt man Zu vor Ohrenzeugen, können diese versuchen, die Kontrolle über die verwendeten Silben an sich zu reißen.

Hört man ein Wort der Macht, kennt die Gabe von Zu oder die Gabe von Uz und hat eine Steigerung übrig, kann man versuchen, die Silbe zu stehlen. Hat man keine der Gaben, kann man sie in dieser Situation für eine weitere Gabe kaufen. Um die Silbe zu stehlen, wird ein einfacher Konflikt Zu gegen Zu durchgeführt. Gewinnt der Dieb, bekommt er die Silbe für eine Steigerung. Der Sprecher verliert die Silbe und bekommt eine Steigerung zurück.

Silben kann man auch freiwillig ohne Konflikt weitergeben. Die Beteiligten müssen aber eine der Gaben kennen und der Empfänger muß eine Steigerung ausgeben, um die Silbe zu erlernen. Jede Silbe kostet eine Steigerung. Man kann beliebig viele Silben hintereinander lernen und braucht zwischendurch keine Steigerungen für andere Elemente (Reserven, Fertigkeiten oder Gaben) ausgeben.

Gibt man eine Silbe freiwillig weiter, muß man keine Probe ablegen. Die Beteiligten müssen aber die Gaben besitzen und der Empfänger muß eine Steigerung haben. Silben kauft man, wie Gaben, mit Steigerungen. Sie fallen aber nicht unter die Regeln für die Reihenfolge, in der man Steigerungen ausgeben kann. Man kann also beliebig viele Silben hintereinander lernen (vorausgesetzt, man hat die Steigerungen dafür).

Uz – Sprache der Vernichtung

Eines der schrecklichsten Geheimnisse der Sprache der Schöpfung ist, daß es eine ebenso mächtige Sprache der Vernichtung gibt. Wer einmal eine Person getötet hat, kann Zu nicht mehr verwenden – wohl aber Uz. Auch wenn Uz den gleichen Regeln folgt wie Zu, werden die Schüler von Uz die Silben der Macht für ganz andere Zwecke einsetzen…

Ammenitische Alchimie

Viele ammenitische Pflanzen lassen sich zu Giften oder Rauschmitteln verarbeiten. Die Regeln kennen folgende Auswirkungen:

Ein Straf- oder Bonuswürfel auf alle Fertigkeiten einer Reserve Wenn dieser Effekt mehrmals gewählt wird, kann er entweder eine stärkere Wirkung haben (mehr Bonus- oder Strafwürfel) oder mehr als eine Reserve betreffen. Oft beeinflußt eine Droge verschiedene Reserven unterschiedlich. Die Purpurblüten der Blutpoiture verstärken Elan-Fertigkeiten, aber sie schwächen alle auf Scharfsinn basierenden Fertigkeiten.

Wahrnehmungsveränderungen Dies ist eine Sonderform der ersten Auswirkung. In diesem Fall werden die Bonus- und Strafwürfel auf zwei erhöht und wirken auf alle Fertigkeiten, die auf den betroffenen Sinn angewiesen sind. Durch Überstimulation kann der Effekt umgekehrt werden. Eine Droge die den Gefühlssinn soweit schärft, daß man mit den Fingerspitzen gedruckte Schriftzeichen lesen kann, wird bei einem Faustschlag ins Gesicht einige Strafwürfel verusachen.

Bewußtlostigkeit Viele Drogen und Gifte verursachen bei ihren Opfern Trancezustände oder betäuben sie.

Schaden Alle Gifte und Drogen verursachen verübergehenden Schaden. Diese Form der Wirkung verursacht echten, körperlichen Schaden. Auch diese Auswirkung kann mehrfach genommen werden, um so die Schadensstufe zu erhöhen.

Dieses Spiel hat keine ausführliche Liste mit Giften und Rauschmitteln, aber man kann sie durch Kombination dieser Effekt einfach zusammenbauen. Ein paar Beispiele finden sich in diesem Kapitel. Um die notwendigen Zutaten für Gifte und Drogen zu finden, genügt eine Probe auf Pflanzenkunde. Gelingt sie, findet man eine Pflanze, die einen der nützlichen und einen der schädlichen Effekte aus der vorangegangenen Liste verursacht. Unverarbeitet wirken diese Pflanzen nur, wenn man sie schluckt. Um die Wirksamkeit einer Pflanze zu verstärken, muß man ihren Wirkstoff konzentrieren,

Poiture – die bekannteste Droge Ammenis

weiß Wahrnehmungsveränderung (Zeit), Bewußtlosigkeit
purpur Bonuswürfel auf Elan, Strafwürfel auf Scharfsinn
schwarz Starke Variante weißer Poiture, Heilfertigkeiten, hochgiftig

was mit einer Probe auf Wirkstoffe destillieren gelingt, für die man Bonuswürfel in Höhe des Erfolgsgrades der Probe auf Pflanzenkunde bekommt. Diese Destillate werden gewonnen, indem man die Wirkstoffe in eine Flüssigkeit extrahiert, meistens aus Getreide gewonnenen Alkohol. Gelingt diese Probe, kann man einen zusätzlichen Effekt aus der Liste auswählen. Weitere Effekte kann man nur mit Hilfe der ammenitischen Gabe der Vielseitigkeit hinzufügen. Diese Destillate wirken, wenn sie in die Blutbahn oder den Verdauungstrakt ihres Opfers gelangen.
Das Opfer eines Giftes oder einer Droge macht eine Probe auf Ausdauer, bei einer unbehandelten Pflanze gegen den Erfolgsgrad der Pflanzenkunde-Probe, bei einem Destillate gegen den Erfolgsgrad der Probe auf Wirkstoffe destillieren. Dieser Erfolgsgrad entspricht der Stärke des Wirkstoffs, die man aufschreiben sollte, wenn er nicht sofort verwendet wird.

Bei unbehandelten Drogen kann die Spielfigur durch die erfolgreiche Ausdauerprobe den negativen Effekt vermeiden, kommt aber trotzdem in den Genuß der positiven Wirkung. Mißlingt die Probe, wirken beide Komponenten und die Spielfigur erleidet Schaden in Höhe der Stärke des Gifts. Die negativen Auswirkungen halten an, bis dieser Schaden geheilt wurde, die positiven Auswirkungen klingen am Ende der folgenden Szene der Spielfigur ab.
Bei einem Destillat wirken bei einer erfolgreichen Ausdauerprobe die positiven Effekte der naturbelassenen Variante, aber ohne deren negative Auswirkungen. Die Wirkung läßt mit Ende der nächsten Szene nach. Bei einer fehlgeschlagenen Probe tritt die vollständige Wirkung ein und die Spielfigur nimmt Schaden. Die negativen Auswirkungen halten an, bis der Schaden geheilt wurde. Die positiven Auswirkungen klingen zum Ende der nächsten Szene mit der Spielfigur ab.

Gifte und erweiterte Konflikte

Keines der Gifte hier hat eine sofort tödliche Wirkung, die es erlauben würde, einen erweiterten Konflikt zu umgehen. In der Tat ist es mit einem Gift allein kaum möglich, eine wichtige Spielleiterfigur umzubringen; doch im Verlauf eines erweiterten Konfliktes mit entsprechender Absicht kann ein Gift natürlich tödlich sein. Hierfür gibt es zwei Vorgehensweisen: Entweder beginnt man den Konflikt mit einer Probe auf eine der sozialen Fertigkeiten, die die Abhängigkeit oder das Vertrauens-

Araka – Geistertrunk aus Qek

Typ: Destillat
Wirkung: Ein Strafwürfel für alle Fähigeiten, die auf Scharfsinn beruhen (natürlicher Effekt der fermentierten Bananen). Erhöht das Gespür für Geister: 2 Bonuswürfel für alle Proben auf Rituale, Kunsthandwerk, Überzeugen oder Duellieren gegen Geister.

Khaleanisches Rauschkraut

Typ: natürlich
Wirkung: *Rausch*: Ein Strafwürfel für alle Fertigkeiten, die auf Scharfsinn beruhen. *Gesteigerter Tastsinn*: Zwei Bonuswürfel für gewisse Anwendungen von Etikette, zwei Strafwürfel für alle Proben gegen Verführung und Folter.

verhältnis zwischen Täter und Opfer ausdrückt, die Voraussetzung für die Vergiftung ist. Oder der erweiterte Konflikt nimmt die Form von Flashbacks an, in der Giftmischer und Opfer beschreiben, wieso das entsprechende Gift oder die jeweilige Gegenmaßnahme nicht wirken können.

Mysterien aus Khale

Die Grüne Welt – Pfade der Ahnen

In den Wäldern Khales verbirgt sich eine weitere, mystische Welt. Die Existenz dieser Welt und die Wege dorthin sind die bestgehüteten Geheimnisse der Stämme, die kein Fremder je erfahren darf. Uralte Bäume, die zwei Männer nicht umfassen können, dienen als Tore in die Grüne Welt. Sie führen in ein Labyrinth aus Tunneln in allen Größen und Formen. Die Wände dieser Tunnel bestehen aus hellem, fein gemaserten Holz, das leicht schimmert. Als das Himmelsfeuer kam, flohen viele Khaleaner in die Grüne Welt. In großen Kavernen errichteten sie Städte und Siedlungen, die heute aber verlassen sind und als verflucht gelten. Dort wachsen jetzt verkrüppelte Bäume, in deren knorrigen Stämmen und Ästen man die gequälten Leiber und Gesichter von Menschen erkennt.

Die Grüne Welt durchzieht ganz Khale. Ein Führer kann eine Gruppe durch die Grüne Welt schnell quer durch das ganze Land bringen. Weniger gewiß ist aber, *zu welcher Zeit* man sein Ziel erreicht. Erfahrene Reisende haben keine Probleme damit, aber wer sich in der Grünen Welt verirrt, kann sich in einer ganz anderen Epoche wiederfinden. Barden bedienen sich dieses Umstands hin und wieder, um in frühere Zeiten zurückzukehren und mit ihren Vorfahren zu sprechen. Es ist jedoch nicht möglich, näher als einhundert Jahre an die Zeit der Schatten heranzukommen.

Der Legende nach soll König Khale selbst als großer alter Mann mit einem Bart wie Moos und Händen wie Wurzelholz durch die Hallen der Grünen Welt wandeln. Er und andere Ahnen sollen in der Lage sein, Tunnel zu beliebigen Zeiten und Orten zu finden und Besucher dieses magischen Reiches reich zu beschenken. Der Preis dafür soll eine Queste oder eine Aufführung einer Heldensage aus vergangenen Zeiten sein. Während der heiligen Festtage schicken die Stämme manchmal ihre besten Barden und Krieger in die Grüne Welt, um für ihre Ahnen eine Queste zu erfüllen und sich so

Wirkung von Giften und Rauschmitteln

Stärke	Ausdauerprobe gelingt	Ausdauerprobe mißlingt
natürlich:		*beide:*
Grad der Probe auf Pflanzenkunde	Positive Wirkung bis zum Ende der nächsten Szene.	Schaden in Höhe der Stärke des Gifts. Positive Wirkung bis zum Ende der nächsten Szene. Negative Wirkung, bis der Schaden geheilt ist.
Destillat:		
Grad der Probe auf Wirkstoffe destillieren	Positive Wirkung der natürlichen Bestandteile bis zum Ende der nächsten Szene.	

den Sieg über ihre Feinde zu sichern. Um in die Grüne Welt zu gelangen und in ihr die richtigen Wege zu finden, muß man Baumwandern beherrschen, beschrieben im Abschnitt Kulturelle Fertigkeiten der Khaleaner.

Mondsilber – das magische Metall

Aus Mondsilber kann man einfach sehr scharfe und widerstandsfähige Gegenstände formen, denn die Hitze einer offenen Flamme reicht, damit sich das Metall nach den Wünschen einer Spielfigur formt. Alle Gegenstände aus Mondsilber sind von hervorragender Qualität (automatisch +1 Waffe oder Rüstung). Mondsilber trennt die Verbindung zwischen ihrem Träger und der Grünen Welt. Wenn man Mondsilber auch nur streift, bekommt man einen Strafwürfel auf Baumwandern. Für jeden weiteren Tag, an dem man Mondsilber berührt, gibt es einen weiteren Strafwürfel, höchstens jedoch fünf. Man muß fünf Punkte Elan und fünf Punkte Instinkt ausgeben, um einen dieser Strafwürfel loszuwerden. Hat eine Spielfigur nicht soviele Punkte auf einmal zur Verfügung, kann sie die Punkte anteilig ausgeben. Führt man Mondsilber mit sich, kann man *auf keinen Fall* die Grüne Welt betreten.

Die Walozi – Geisterseher aus Qek

Der Kontakt mit Roho und Sasha ist in Qek hoch angesehen. Oft wenden sich Familien an Walozi, um mit ihren Angehörigen auch nach deren Tod Kontakt aufzunehmen. Der Umgang mit Zamani hingegen gilt als dunkle Magie. Walozi, die dafür bekannt sind, werden gemieden. Diese Nekromanten leben tief im Dschungel, wo sie ihre abscheulichen Rituale durchführen.
Roho kann man:

Kontaktieren Man kann mit dem Geist eines Lebewesens sprechen. Der Geist weiß nichts, was die Person oder das Tier nicht auch wissen können. Zweifelt ein Mensch, kann sein Geist hinterrücks etwas verraten, was man nie offen sagen würde. Es ist sehr schwierig, den Geist einer Person oder eines Tieres gegen ihren Willen zu kontaktieren. Das gelingt nur, wenn man ihn gefangenhält. *Voraussetzung:* Gabe der Walozi

Bannen Bannt man das Roho einer Person, wird ihr Körper kraft- und willenlos. Solange das Roho lebt, wird auch der Körper nicht sterben. Er wird aber nur noch den Befehlen des Walozi gehorchen, der sein Roho gebannt hat. Diese Anwendung gilt überall als verdammenswerte schwarze Kunst. *Voraussetzung:* Gabe des Bannrituals

Sasha kann man:

Kontaktieren Ein Walozi kann sehr einfach mit den Halb-Toten reden. Sie können ihre Antworten frei formulieren und sind nicht gezwungen, die Wahrheit zu sagen. *Voraussetzung:* Gabe der Walozi

Wie man sein Roho spielt

Wenn ein Abenteuer die Gruppe nach Qek führt, kann es schnell passieren, daß man sich in der seltenen Lage wiederfindet, den Geist seiner Spielfigur spielen zu müssen. Man sollte dabei Spaß haben und sich nicht bremsen, nur weil das Roho einer Spielfigur ihre Geheimnisse ausplaudert. Wie oft hat man schon die Gelegenheit, den inneren Monolog seiner Spielfigur zu spielen?

Formen Ein Walozi kann einem Sasha eine geisterhafte Form geben. Diese verleiht dem Sasha Bewegungsfreiheit. Die geisterhafte Form reicht nicht aus, um die physische Welt zu beeinflussen oder um von herkömmlichen Waffen verletzt zu werden. *Voraussetzung:* Gabe der geisterhaften Gestalt

Binden Man kann einen Sasha an seinen ursprünglichen Körper binden. Dafür muß der Leichnam entweder in gutem Zustand oder gut präpariert sein. Mit diesem Ritual kann man auch ein gebanntes Roho wieder an seinen Körper binden. *Voraussetzung:* Gabe des Geisterbinders oder Gabe der Vorbereitung der Hülle

Bannen Mit diesem Ritual kann man einen geisterhaften oder an einen Körper gebundenen Sasha vertreiben. *Voraussetzung:* Gabe des Bannrituals

Zamani kann man:

Formen Ein böser Walozi kann einem Zamani eine geisterhafte Form geben. Sie haben aber keine individuellen Züge und sehen aus wie ausgemergelte, immerhungrige Gespenster. *Voraussetzung:* Gabe der geisterhaften Gestalt

Binden Zamani können in frische Leichen oder rituell präparierte Körper gebunden werden. Anders als bei Sasha muß dies nicht der eigene Körper sein, man kann sogar Tierkadaver verwenden. *Voraussetzung:* Gabe des Geisterbinders oder Gabe der Vorbereitung der Hülle

Kontrollieren Zamani sind verbitterte, haßerfüllte Wesen. Sie wollen nichts anderes als ihren Beschwörer töten und in die Welt der Toten zurückkehren. Mit diesem Ritual bezwingt und steuert ein Walozi die Zamani. *Voraussetzung:* Gabe der Herrschaft über Zamani

Bannen Dieses Ritual ist bei den Zamani am beliebtesten. Es führt sie zurück in den ewigen Schlaf. *Voraussetzung:* Gabe des Bannrituals

Sasha und Zamani

Sasha und Zamani haben nur begrenzte Fertigkeiten, wenn sie als Geist oder an einen Körper gebunden in die Welt der Lebenden treten.

Sasha haben die gleichen Werte wie zu Lebzeiten, allerdings werden ihre Reserven halbiert, und keine Fertigkeit kann besser sein als der Erfolgsgrad der Beschwörungsprobe minus 1. Der Erfolgsgrad begrenzt auch die Anzahl der Pfade und Gaben des Sasha. Ab Erfolgsgrad 6 wird der Sasha vollständig (incl. aller Pfade und Gaben) wiederhergestellt. Bindet man einen Sasha an einen Körper, wird er verbannt, wenn er in einem Konflikt gebrochen wird (Schaden auf Stufe 6 oder höher).

Wie man ein Sasha spielt

Natürlich können auch die Spielfiguren der Spieler mit der Geistermagie Qeks wiederbelebt werden. Dabei gelten die normalen Regeln für die Begrenzung der Höchstwerte von Fertigkeiten und Reserven. So ins Leben zurückgekehrte Spielerfiguren sammeln natürlich weiter Erfahrungspunkte. Werden ihre Seelen wieder gebannt, muß man sie neu beschören und auf einen fähigen Walozi hoffen.

Zamani haben keine Pfade. Sie beginnen mit den gleichen Fertigkeiten wie Tiere, die sie laienhaft (Rang 0) beherrschen. Sie besitzen keine Reserven. Sie haben Steigerung in dreifacher Höhe des Erfolgsgrades der Probe auf Beschwören. Wenn eine Spielfigur einen Zamani beschwört, gibt der Spieler die Hälfte der Steigerungen aus, die andere Hälfte der Spielleiter. Bindet man Zamani an einen toten Körper, werden sie bei einem schweren Treffer gebannt (Schaden auf Stufe 4 oder höher).

Besondere Regeln für The Shadow of Yesterday

Waffen und Rüstung

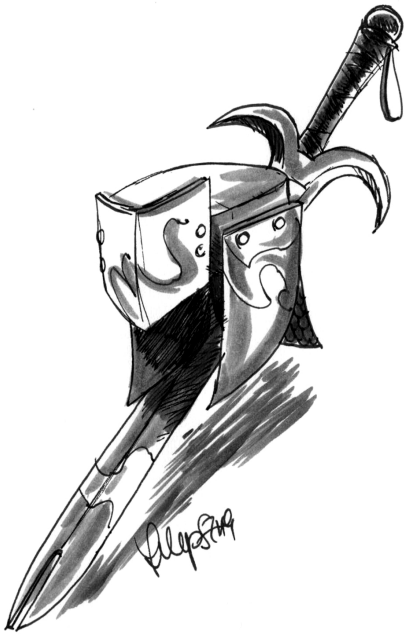
Ursprünglich wurden in The Shadow of Yesterday die Regeln für Ausrüstungswerte verwendet. Auch wenn **Solar System** noch andere Regeln für Ausrüstung kennt, werden die Regeln für Ausrüstungswerte hier nochmal wiederholt.

Ein Ausrüstungswert liegt zwischen +1 und +3 und wird durch eine kurze Beschreibung ergänzt, wann dieser Wert anwendbar ist. Ein einfaches Schwert kann dann mit „+1 um Menschen oder Kreaturen zu verletzen" beschrieben werden.

Von diesem Wert hängt auch noch ab, wie weit diese Anwendbarkeit gefaßt sein kann:

+1: Etwa so vielseitig wie eine Fertigkeit. Beispiele:

- Ein Musikinstrument, daß +1 auf die Erzeugung schöner Musik gibt.
- Ein brahmanisches Kastenzeichen, daß +1 auf Interaktion mit Menschen gibt.
- Ein Schild, der +1 auf Versuche gibt, sich vor Angriffen zu schützen.



Ungeborgene Schätze des alten Maldor (FS)

+2: Entspricht der Gabe der Spezialisierung. Beispiele:

- Schneeschuhe, die +2 auf Bewegung im Schnee geben.
- Ein Designerkleid, das +2 für die Interaktion in der High Society gewährt.
- Ein Gewehr mit Hohlmantelgeschossen, die +2 für Schüsse auf ungepanzerte Ziele geben.

+3: für sehr spezifische Fälle, die selten von allein auftreten. Beispiele:

- Eine Gasmaske, die mit +3 gegen Senfgas schützt.

- Ein Freimaurerzeichen, daß +3 auf die Interaktion mit anderen Freimaurern gibt.
- Ein magisches Amulett, daß +3 auf Reisen entlang von Kraftlinien gibt.

Ein Ausrüstungsgegenstand kann natürlich mehrere dieser Werte haben, von denen dann einer verwendet wird. Ein Gegenstand kann höchstens drei +1-Werte, zwei +2-Werte und einen +3-Wert haben.

Außerdem kann man Ausrüstung *passiv* gegen die Probe eines anderen Charakters einsetzen, wenn der Wert anwendbar ist und der Ausrüstungsgegenstand defensiven Charakter hat. Dann wird der Wert des Gegenstandes vom Ergebnis des Gegners abgezogen. Man kann den gleichen Gegenstand niemals gleichzeitig aktiv und passiv einsetzen, aber es ist durchaus möglich, mehrere Gegenstände in einem Konflikt zu benutzen.

Freiwürfel

Die Freiwürfel sind auch Bestandteil der ursprünglichen Regeln von The Shadow of Yesterday und werden genau wie die Regeln für Ausrüstung noch einmal wiederholt.

Zu Beginn des Spiels werden 20 Fudgewürfel unter den Spielern, inklusive Spielleiter, aufgeteilt (man kann auch Marker oder Kärtchen statt der Würfel verteilen). Diese Würfel kann man dann nach eigenem Gutdünken an andere Spieler als Bonuswürfel vergeben. Unverbrauchte Würfel verfallen am Ende der Sitzung.

Mit den Freiwürfeln können Spieler an einer Szene teilhaben, selbst wenn ihre Charaktere nicht dabei sind. Die Spieler können damit ihr Mitgefühl für die anderen Charaktere ausrücken. Insgesamt ist das ein guter Handel, wenn man die Würfel auch wirklich einsetzt.

Eine andere Variante ist, die Würfel gesammelt in die Mitte zu geben. Daraus darf jeder Würfel verteilen, aber höchstens einen pro Spieler und Probe. Das funktioniert am Besten, wenn die Spieler diese Würfel als aufmerksame Zuschauer vergeben und nicht, um Eitelkeiten zu pflegen.

Bei sehr langen oder sehr kurzen Sitzungen kann man 5 Würfel + 5 pro Stunde Spielzeit benutzen. Oder einfach auffüllen, wenn alle bis auf einen Spieler ihre Freiwürfel aufgebraucht haben.

Vipern im Gras

Ein Szenario von Frank Tarcikowski

Dieses Beispielszenario ist von Frank Tarcikowski als One-Shot für den Nordcon geschrieben worden und hat sich als Einstiegs- und Kennenlernabenteuer für The Shadow of Yesterday und Nah bewährt. Eine gute Mischung aus Spielfiguren mit unterschiedlichen, teils gegenläufigen Zielen und Motiven führt innerhalb kürzester Zeit zu einer explosiven Situation, in der die Gruppe mit Sicherheit innere Konflikte austragen wird. Wenn sie sich zu sehr darauf konzentriert, kann die äußere Bedrohung schnell unüberwindlich werden.

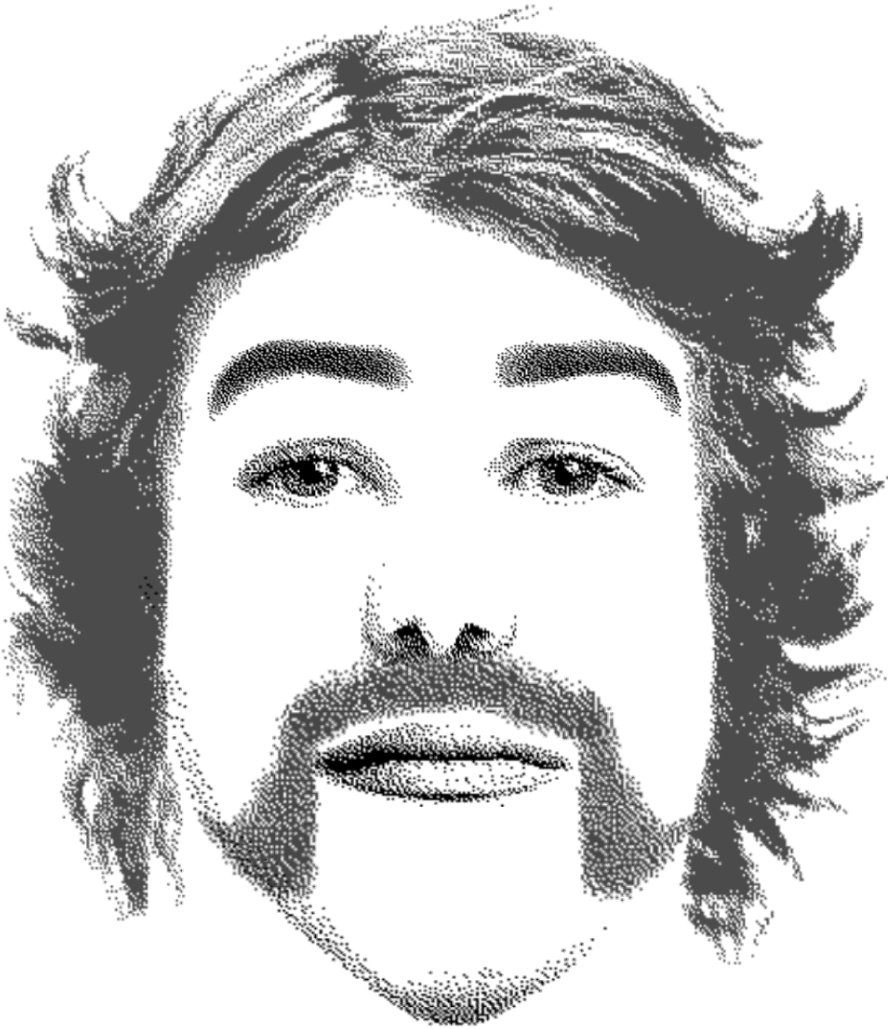
Als Einzelabenteuer angelegt, kommt es für die Spieler vielmehr darauf an, ihre Spielfiguren bis zum Anschlag zu spielen als eine allgemeinverträgliche Lösung zu finden. Deshalb ist es wichtig, den Spielern im Vornherein verständlich zu machen, daß sie gerne rücksichtsloser agieren können, als in einer klassischen Heldengruppe. Falsche Zurückhaltung kann in diesem Szenario schnell zu Frustration führen.

Die Spielerfiguren

Name	Dancian de Marné
Konzept	Anführer wider Willen
Spezies	Mensch
Kultur	Ammeni
Geschlecht	männlich
Anmerkungen	Dancian ist ein junger Lebemann, der sich mehr für schöne Frauen und gutes Essen interessiert, als für Politik oder den Krieg gegen Khale. Sein Vater hat ihn beauftragt, Mondsilber aus Khale zu rauben, um so ein „richtiger Mann" zu werden
Steigerungen	5

Reserven	Elan	Instinkt	Scharfsinn
Fertigkeiten	vortrefflich (3)		
	bewandert (2)		
	geübt (1)		
	laienhaft (0)		
Gaben			
Pfade			

Edmund, Koch und Giftmischer Edmund ist Dancians Leibkoch und der Giftmörder des Hauses de Marné. Der Seigneur des Hauses hat Edmund befohlen, seinen Sohn Dancian im Auge zu behalten. Und dann ist da noch diese Sklavin Kiana, in die Edmund sich verliebt hat…



Bowdyn, einsamer Meister des Mondsilbers Der khaleanische Krieger wurde aus dem Pantherstamm ausgestoßen. Schon immer mißtrauten seine Brüder ihm, weil er vom Mondsilber fasziniert war. Bei einem der heiligen Feste wurde Bowdyn mit der Tochter des Häuptlings in einer unzweifelhaften Situation entdeckt. Deirdre behauptete, Bowdyn hätte sie gezwungen, und ihr wurde eher Glauben geschenkt als ihm, der schon vorher als verrückt galt.

Kiana, Sklavin und Wächterin der Zaru Kiana ist eine junge Sklavin im Dienste Dancians und eine Geheimagentin der Wächter. Ihre Aufgabe ist es, dem albischen Verräter Amoux drei Silben der Macht abzunehmen.

Die Spielleiterfiguren

Amoux, albischer Magier und Wortdieb Amoux befindet sich derzeit in Diensten des Hauses Marné. Bei seiner Suche nach Macht und Wissen entdeckte er die schrecklichen Möglichkeiten von Uz und konnte drei Silben der Macht rauben. Jetzt hat er sein nächstes Ziel vor Augen – Mondsilber aus Khale

Phillipe, Anführer der Bambuskrieger Phillipe ist ein brutaler und rücksichtsloser Offizier der ammenitischen Armee. Dancians Vater mißtraut ihm und hat Edmund beauftragt, ein Auge auf ihn zu haben. Bezieht er einen zweiten Sold von einem anderen Haus? Wir wissen es noch nicht...

Die Bambuskrieger Phillipe führt eine Elite-Einheit von 30 Kriegern.

Cathair, Stammeshaupt des Pantherstamms Cathair ist ein mächtiger Krieger, aber auch stolz und starrsinnig. Er ist tief gläubig und hält Mondsilber für böse, da es von der Grünen Welt nicht angenommen wird. Cathair wird alles tun, um seinen Feinden den Zugang zu dieser teuflischen Waffe zu verwehren.

Deirdre, willensstarke Khaleanerin Deirdre ist ein junges Mädchen und verriet Bowdyn nur aus Angst vot ihrem Vater. Sie bereut das schon lange und fühlt sich schuldig, aber fehlt der Mut, die Wahrheit zu sagen. Sie würde auch zu den Waffen greifen und ihr Land verteidigen, wenn ihr Vater sie nur ließe.

Die Stammeskrieger Ein oder zwei Dutzend Stammeskrieger verteidigen das Gebiet des Pantherstammes auf Cathairs Geheiß.

Der Barde Er wird die epischen Schlachten des Pantherstamms besingen.

Weitere Spielerfiguren

Bei mehr als vier Mitspielern bieten sich Phillipe und Amoux als weitere Spielerfiguren an. Deswegen sind auch ihre Werte vollständig ausgearbeitet. Spieltests haben gezeigt, daß Amoux als Spielerfigur wenig Gründe hat, sich aktiv zu beteiligen, also etwas anderes zu tun als abzuwarten. Deswegen ist er in dieser Fassung nur als Spielleiterfigur angelegt, die Kianas Motivation, sich der Expedition anzuschließen verstärkt.

Die Ausgangssituation

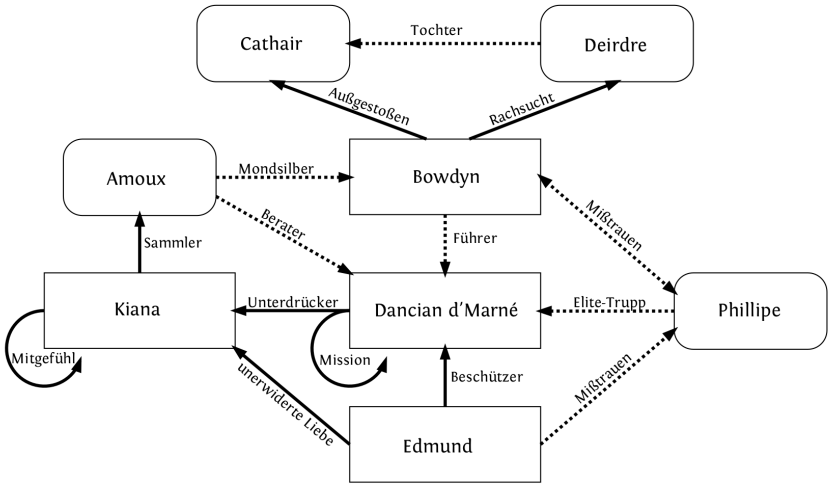
Die Ammeniter haben eine Expedition in den khaleanischen Urwald vorbereitet, die von 30 Bambuskriegern und einem Haufen Diener und Lasttieren begleitet wird. Der ortskundige Führer ist natürlich Bowdyn. Es war ihm alleine unmöglich, sein heißgeliebtes Mondsilber zu erreichen, weil der Pantherstamm den magischen Hain hütet wie seinen Augapfel. Jetzt hat er die Möglichkeit sich zu rächen. Der Pantherstamm ist aber gut vorbereitet und außerdem wimmelt es im Wald vor wilden Tieren.

Schlüsselszenen

- Aufbruch der Expedition
- Konfrontation mit dem Pantherstamm
- Ankunft am Mondsilberhain
- Phillipe begehrt gegen Dancian auf
- Amoux' Doppeltes Spiel

Beziehungsgeflecht

Es kann helfen, die Beziehungen der Spieler- und Spielleiterfiguren zu kennen, um ein Szenario vorzubereiten und zu leiten. Bei *Vipern im Gras* könnte das Beziehungsgeflecht so aussehen, wie in der folgenden Grafik. Die duchgezogenen Pfeile markieren Beziehungen, die durch Pfade der Spielfiguren festgelegt wurden; die gestrichelten Pfeile stellen Einschätzungen oder Vorgeschichten dar, die keinen mechanischen Unterbau haben.



Dieses Beziehungsgeflecht wird auch *Relationship Map* oder *R-Map* genannt. Es dient der Orientierung und beantwortet die Frage „Wer hat warum Interesse an wem?". Die Beziehungen in dieser R-Map sind natürlich frei veränderbar. So ist es möglich, daß Bowdyn sich nicht an Deirdre rächen will, sondern an Cathair. Außerdem können sich die Beziehungen im Spiel verändern. Angenommen Kiana verliebt sich auch in Edmund – dann wird sich beider Verhalten verändern. Oder Kiana verliebt sich in Dancian; dann würde Edmund Dancian vielleicht nicht länger beschützen wollen und vielleicht mit Phillipe gemeinsame Sache machen… wenn was an den Gerüchten dran ist, daß Phillipe ein Verräter ist.